

HOBBY

CONSOLAS

EXTRA NAVIDAD

220

PÁGINAS



¡Vuelve el rey
de la Game Boy!
SUPER MARIO LAND 2

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS



¡GRATIS!
UN PIN DE
HOBBY
CONSOLAS

El fantástico mundo
de Mickey y Donald

World of Illusion



Unas
Navidades
llenas de
novedades

LEMMINGS

BLUES BROTHERS

BART'S NIGHTMARE

SUPER MARIO KART

Concurso
REGALAMOS



100

GAME GEAR

Con sintonizador de TV

Solo...



16.990 PTAS. +IVA*

La consola más Super tiene ahora un precio demoledor. Con el CONTROL SET™ de SUPER NINTENDO disfrutarás del impresionante poder de EL CEREBRO DE LA BESTIA a un precio alucinante. Más de 32.000 colores, efectos en tres dimensiones, sonido stereo digital, múltiples scrolls simultáneos, chip MD-7 y otras muchas bestiales características te están esperando.

Busca lo Super sólo en SUPER NINTENDO.

*PVP final recomendado: 19.540 Ptas. IVA incluido.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS 

El Cerebro de la Bestia

o Acompañado

Nadie podrá acompañar mejor a tu
SUPER NINTENDO que Mario.
SUPER NINTENDO y SUPER MARIO WORLD.
Juntos a un precio nunca visto. Descubre
96 fantásticos mundos en su última y más
divertida aventura.

22.990 PTAS.
+IVA*

*PVP final recomendado 26.440 Ptas. IVA incluido.



NUEVO
SUPER PACK



Nunca antes has visto nada igual.
SUPER NINTENDO más los dos juegos que
encabezan la lista de éxitos en el mundo
entero, a un precio super.

SUPER MARIO WORLD, con Mario
superándose a sí mismo.

STREET FIGHTER II, el único con 16 megas de
auténtica acción en un solo cartucho
¡alucinante!. Sólo con SUPER NINTENDO
podrás ponerles las manos encima.

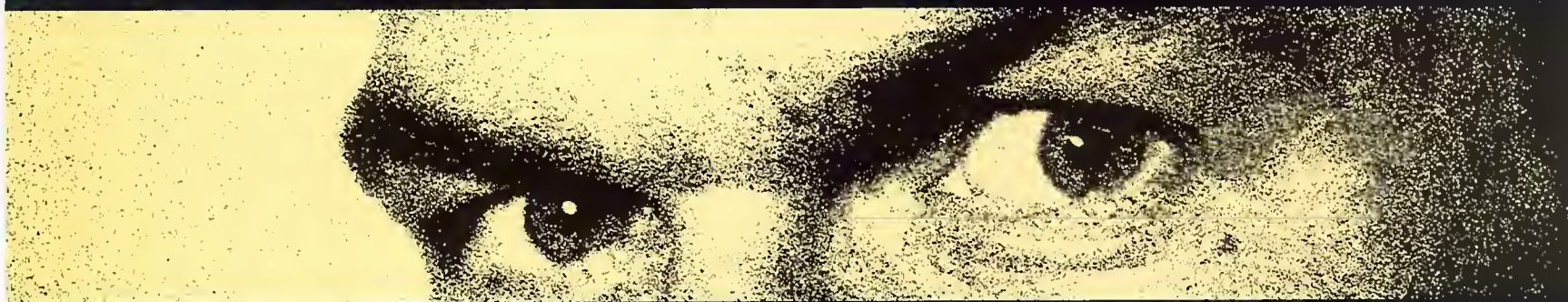
28.690 PTAS.
+IVA*

*PVP final recomendado: 32.990 Ptas. IVA incluido.
(Oferta limitada hasta fin de existencias).



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

**LOS QUE NO TENGAN
SUPER NINTENDO...
TENDRÁN QUE SEGUIR
SOÑANDO**



STREET FIGHTER II™

SÓLO EN SUPER NINTENDO



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Canarias,
Ceuta
y Melilla
325 ptas.

SUMARIO

Año II - Nº 15- Diciembre 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

13 CONCURSO FELICES NOVEDADES

Este mes Erbe tira la casa por la ventana y reparte entre los lectores de Hobby Consolas un buen montón de regalos. ¡A por ellos!

30 LO MÁS NUEVO

¡Que fuerte! En este número no nos cabían todos los juegos que han salido a la venta... Pero te hemos preparado una "exquisita" selección para que vayas pensando-te cuales vas a comprarte...



170 LASERS & PHASERS

Y damos un gigantesco salto de casi 150 páginas para llegar a una de vuestras secciones favoritas: la que contiene los mejores trucos.

176 GAME MASTERS

Inauguramos nueva sección, escrita nada más y nada menos que por The Elf, el mayor entendido de videojuegos del planeta. No dejes de leerla. Súper interesante.

186 TELEFONO ROJO

¿Dudas? ¿Interrogantes? ¿Dolores musculares? ¿Malestar general? Escribe a Yen y él resolverá todos tus problemas.

186 LOCURAS

Toda Hobby Consolas es una auténtica locura de revista. Pero estas páginas -que hacemos siempre con vuestra decisiva aportación, son ya una auténtica pasada.

198 ACABA CON...

The Flintstones ha sido el juego que hemos elegido este mes para que te lo acabes por completo. Seguro que te lo pasarás en grande con él.

202 SUPERVIEW

¿Todavía te has quedado con más ganas de juegos...? Pues,, ¡toma!

WORLD OF ILLUSION

El juego estrella del mes. World of Illusion para Mega Drive es una verdadera joya consolera protagonizada por dos auténticos mitos: Mickey Mouse y el Pato Donald.



Este mes nos hemos pasado: un vídeo, un pin, una guía con TODOS los juegos comentados en la historia de nuestra revista, dos concursos en los que se regalan consolas Super Nintendo y Game Gear con sintonizador de TV....

Sí, todo esto está muy bien. Y nosotros estamos encantados de daros todos los regalos que podamos.

Pero también queremos recalcar un detalle del que nunca debemos olvidarnos: que en Hobby Consolas lo que realmente sabemos hacer, lo que realmente nos gusta hacer, son revistas. Y por eso hemos puesto toda nuestra ilusión y todo nuestro empeño en hacer un número realmente ESPECIAL.

Esperamos haberlo conseguido y deseamos que disfrutéis tanto con este Hobby Consolas como nosotros hemos disfrutado haciéndolo.

TABLA DE SÍMBOLOS



◀ Gráficos



◀ Sonido



◀ Jugabilidad



◀ Lo mejor



◀ Lo peor

Edita: HOBBY PRESS,S.A. Presidente: María Andirino Consejero Delegado: José Ignacio Gómez-Centurión Director Editorial: Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez Directora de Arte: Susana Lurguie Redactor Jefe: J. Carlos García Díaz Redacción: Marcos García, S. Herranz, C. Alonso, Bruno Sol, J.L. del Carpio, J.C. Romero (traductor). Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Santi Lorenzo, E. Jaramillo Directora Comercial: Mamen. Perera Coordinación de Producción: Lola Blanco Secretaria de Redacción: Ana Torremocha

Dibujos: J.L. Sanz Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Derek de la Fuente (Gran Bretaña) Colaboradores: J.R. Martín, Juan C. Sanz, A. Dos Santos, E. Lozano, A. Fernández, David García

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. Depósito Legal: M-32631-1991

HOBBY CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Solicitado control O.J.D.

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

NO HAY NADA MEGA

BASICA



17.600 PTS.
+IVA.

Pack compuesto por una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad. Y claro está el adaptador de corriente.

SONIC PACK



19.900 PTS.
+IVA.

Pack que te ofrece una Consola MEGA DRIVE y un Control Pad, junto al magnífico juego SONIC y un adaptador de corriente.

Unitos

La Consola de 16 Bits Más Vendida

MÁS GRANDE DRIVE

MEGA PACK



24.690 PTS.
E.V.A.

Pack que incluye una Consola MEGA DRIVE, 2 Control Pad, y los videojuegos SONIC, WORLD CUP ITALIA, SUPER HANG ON y COLUMNS. Además... un adaptador de corriente.

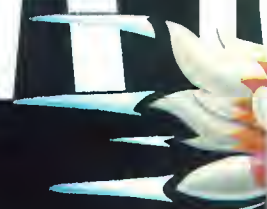
La joya más preciada entre los mejores Consoleros... ahora al alcance de todos. SEGA lo ha hecho posible tras diseñar tres Packs entre los que encontrarás el que más se acerque a tus gustos y necesidades. ¡Házte con la joya!.

MEGA DRIVE brilla a lo grande.

SEGA

a del Mundo

MASTER NO HAY NADA



BASICA



8.750 PTS.
+I.V.A.

Pack que incluye una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, el super videojuego ALEX KIDD y un adaptador de corriente.

SONIC PACK



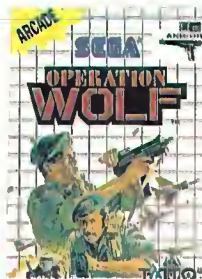
12.300 PTS.
+I.V.A.

Pack compuesto por una Consola MASTER SYSTEM II, dos Control Pad, el juego ALEX KIDD, el increíble juego SONIC y un adaptador de corriente.

SYSTEM II MAS DIVERTIDO



PLUS



14.950 PTS. + I.V.A.

Pack que te ofrece una Consola MASTER SYSTEM II, un Control Pad, una Pistola Laser, y los videojuegos ALEX KIDD y OPERATION WOLF. Además...un adaptador de corriente.

La mejor Consola de videojuegos para echarte unas risas... te lo pone muy fácil. SEGA tiene para ti tres Packs entre los que encontrarás el que más gracia te haga. Calcula tus ganas de divertirse...
¡Y consigue tu MASTER SYSTEM II!.

SEGA

GAME NO HAY NADA M

BASICA



17.600 PTS.
+I.V.A.

Pack compuesto por una Consola
GAME GEAR y el videojuego
COLUMNS.

PLUS



20.265 PTS.
+I.V.A.

Pack compuesto por una Consola
GAME GEAR, adaptador de corrien-
te y el videojuego SONIC.

GEAR MAS COMPLETO



**La Consola portátil más
alucinante que existe, ahora puede ser tuya
comprándotela a medida.
SEGA te ofrece dos Packs para que elijas el que
mejor te siente para entrar en la aventura.
¡Verás como te pega!
Además la puedes convertir en TV con un sencillo
adaptador.
No hay nada más completo.**

tible en TV

SEGA



A todo Marshal

Ya sabéis que hoy en día se impone el ahorro de **material nocivo para la naturaleza**. Esta tendencia también se va extendiendo en el mundo de las consolas, y como ejemplo, tenemos la nueva caja vertical de plástico en que se venderá la Mega Drive, la cual supera en capacidad y claridad de datos al envase de Super Nintendo.

Además, en muchas partes se considera que el plástico es más ecológico que el papel o el cartón, por lo que, además de suprimirse éste en la fabricación de la caja, dentro de la misma se ha procurado eliminar la máxima cantidad posible de envolturas de este material. ¡Eso es ecología!

Y cambio radicalmente de tema. Y me voy con el **Super Advantage**, que es una versión mejorada del pad Advantage de Nintendo con el cual podremos sacar el máximo partido a juegos como el **Street Fighter II**.

Este nuevo pad de control os permitirá pulsar con más facilidad los seis botones de fuego, que van acompañados de sendas opciones de turbo. Estas os permitirán efectuar nada más y nada menos que entre 30 y 35 disparos por segundo, por no hablar de la consabida función de cámara lenta que no podía faltar en un producto como éste.

La citada firma norteamericana no sólo trabaja para Nintendo. También tiene

agradables sorpresas para los segamaníacos, como el **Asciipad SG**, que parece más convencional de lo que es en realidad, y por varios motivos. En primer lugar, porque sus mandos inde-



Super Advantage



Asciipad SG

pendientes de turbo para cada botón que nos hacen alcanzar la velocidad de 24 disparos por segundo. También en este caso disponemos de cámara lenta.

¿Sabíais que la versión de la **Game Genie para Super Nintendo** está a punto de salir a la calle? Pues sí, chicos, o al menos eso dicen los autores de la criatura, que aseguran que saldrá en Estados Unidos en una serie limitada antes de las próximas Navidades. Ya veremos si se cumplen las promesas, que, por cierto, dicen que también saldrá otra versión para Game Boy.

EX-MUTANTS

Lucha por la supervivencia

Ya sabemos que el año 2.055 no es la mejor época para los humanoides, especialmente cuando aún flotan en el aire los restos de las armas biológicas y genéticas de la última gran guerra mundial. Toda la humanidad trató de huir de la catástrofe, pero al final no quedó nadie que no se hubiera convertido en un mutante.

Menos mal que el Profesor Kildare tomó las medidas oportunas para poder devolver a unos cuantos a su forma humana. Este reducido grupo tendrá como misión eliminar al malvado Sluggo, jefe de los mutantes.

Provistos de dos tipos de armas, arrojadizas y explosivas, tendréis que liquidar a vuestros enemigos con la ayuda de diversas fuentes

de energía que encontraréis a lo largo de vuestro camino.

Si tardáis demasiado tiempo en completar un nivel veréis que la pantalla se llena de unos puntos que parpa-

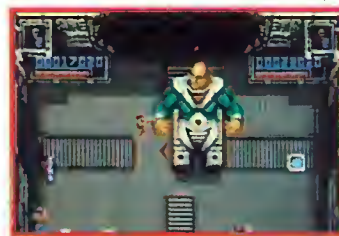


dean y dificultan la visión de unos decorados que van desde las cavernas de lava hasta las inmundas alcantarillas, pasando por almacenes infestados de mutantes, lagos repletos de peces que a nadie le gustaría ver en su cena ...

SUPER SMASH TV

Violencia en 16 bits

Toda la violencia y el más puro estilo arcade del conocido programa están contenidos en este nuevo cartucho para Mega Drive. En él los premios y los puntos se conseguirán a ba-



se de destrozor cavernícolas, robots y otros especímenes que asolarán vuestra pantalla, para regocijo de la enfervorecida multitud.

Por supuesto, en un juego así no podía faltar ni un ápice de acción y velocidad. Ni

tampoco podíamos echar en falta a uno sólo de los más canalleros enemigos que jamás ha concebido mente alguna. La consigna es disparar, disparar y disparar, lo que no siempre es todo lo eficaz que quisiéramos, especialmente cuando nos enfrentamos a esos gigantones de final de fase que nos dan más de un quebradero de cabeza.

Menos mal que a lo largo de la partida encontraréis una buena cantidad de fuentes de energía, junto con androides protectores y escudos de fuerza que eliminan a todo enemigo que se atreva a rozarlos... Sin olvidar, por supuesto, ese amplio surtido de armas, desde las escopetas de láser hasta los bazookas.



¡FELICES NOVEDADES!

CONCURSO ¿DONDE ESTA MARIO?

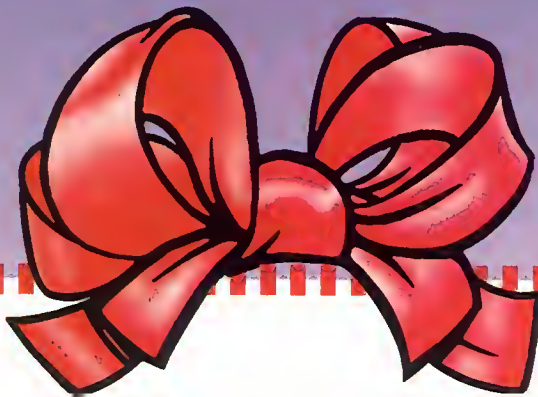
Si no has visto aún el nuevo video de ERBE, corre a ponerlo ahora mismo.

Fíjate bien porque donde menos te lo esperes cruzará un Mario-Santa Claus como el que tienes aquí arriba por cualquier lugar de la pantalla. Apunta todas las escenas, y mándanos el cupón-respuesta volando al Apartado de Correos 46.339 de Madrid.

Entre todos los que acierten, sorteamos 20 **Super Packs** (Consola Super Nintendo™ + Super Mario World + Street Fighter II) y 20 **Gameboy Packs** (Consola Gameboy™ + Super Mario Land 2 + Megaman 2 + Kirby's Dream Land + Wizards and Warriors + Super R.C. Pro-Am).

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

GAMEBOY 



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

Cupón Respuesta

Pon aquí todas las escenas en las que aparece Mario-Santa Claus montado en su trineo tirado por renos.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

Nombre _____
Apellidos _____
Edad _____ Domicilio _____
Localidad _____ C.P. _____
Provincia _____ Tfno. _____

Sorteo ante Notario el 16 de Enero de 1993



FATAL FURY

Más lucha en Super Nintendo

La Super Nintendo quiere más marcha de la que ya le ha venido a proporcionar el "Street Fighter II", y ahora llega su mejor complemento, "Fatal Fury", para que también tengáis la oportunidad de participar en el brutal campeonato por el título mundial de luchadores callejeros.

Escogiendo a Joe Higashi, Terry o Andy Bogard, tendréis como objetivo derrotar a todos vuestros oponentes hasta la gran pelea final con el mismísimo Geese Howard, que tiene la ciudad de Southtown en su poder.

Los múltiples escenarios del juego os harán recorrer

una serie de lugares donde sólo impera la ley del más fuerte.

Vuestra fuerza procede de la convicción de que el bien está de vuestra parte, frente a la brutalidad de vuestros enemigos, que tampoco es muy superior a vuestros propios recursos. A tono con un argumento tan estremecedor, podréis contemplar unos espectaculares decorados y disfrutar de una fantástica animación que hacen de este cartucho un digno complemento de los Blanka, Guile y compañía.

¡Ah!, y, por supuesto, los adversarios también tienen sus poderes especiales...

ROUNDBALL 2-ON-2 CHALLENGE

El "dream team" en tu consola

Los vistosos gráficos y la velocidad supersónica de este programa de baloncesto para Nintendo harán las delicias de todos los aficionados al deporte de la canasta. Todos los lances más emocionantes están contenidos en este cartucho: tiros libres, canastas de tres puntos, gestos arbitrables...

Las perspectivas de juego van desde el fondo de la pista hasta por detrás del tablero. Asimismo, podréis dispu-

tar partidos aislados o torneos completos contra los ju-



gadores que asombraron en los pasados Juegos Olímpicos. Un cartucho de ensueño.

NEUTOPIA 2

Vuelven las fuerzas del mal

Si ya creíais haber librado para siempre la tierra de Turbografx de las fuerzas del mal, aquí llega un nuevo juego para de-



mostraros lo contrario. En una arriesgada misión deberéis buscar a vuestro padre y traer la paz al reino de las consolas. En vuestro recorri-

do encontraréis numerosos encantos y objetos místicos que os ayudarán a conseguirlo, mientras habláis con diversos personajes y tratáis de localizar los Báculos del Poder. No todo es un camino de rosas: habrá múltiples enemigos acechando a cada paso y desde cualquier rincón de la pantalla.

Como aliciente adicional, aquéllos que tengáis la suerte de disponer de un Turbo CDROM podréis grabar hasta cuatro juegos en la memoria de la consola, que perdurarán incluso con la consola apagada.

TURBODUO

Dos por uno.

Como colofón a una agresiva estrategia de reducción de precios de sus productos en las tiendas estadounidenses, Turbo Technologies ha lanzado al mercado dos grandes innovaciones para los usuarios y simpatizantes de Turbografx, que suponen la incorporación de la tecnología punta del videojuego en un polifacético aparato llamado TurboDuo.

Para dar gusto a todos los públicos y todas las exigencias, la nueva consola está dividida en dos partes. A la izquierda presenta una ranura para insertar los juegos del sistema TurboChip, equivalentes a los de la Turbografx de 16 bits.

A la derecha nos podremos deleitar con las maravillas del CD Rom, que ahora lleva incorporada la nueva tarjeta SuperCD, de la que luego hablaremos detenidamente. Además, con un adaptador especial la TurboDuo, que multiplica por cua-

tro la memoria de la anterior Turbografx-CD, puede convertirse en un aparato de CD Rom para ordenadores personales.

Para que os hagáis una ligera idea de cuánto os podrá costar en España, os diremos que en las tiendas de Estados Unidos (donde será más barata, lógicamente) la TurboDuo se venderá al precio de 300 dólares (unas 32.700 pesetas). Junto a la TurboDuo, la citada compañía norteamericana ha lanzado al mercado la Super System Card, el accesorio que tantos jugadores estaban esperando para convertir la Turbografx en un reproductor de juegos en CD Rom. Asimismo, los usuarios de la Turbografx CD verán incrementada la memoria de su aparato, preparada para admitir los nuevos juegos Super CD destinados a la TurboDuo.

Parece que nuevas alternativas se abren en el campo de las consolas...



*¿Qué hace un chico como tú sin una consola como ésta?
En la Nintendo estamos todos. Tus personajes favoritos. Los juegos
más totales. Todos tus colegas. ¡La Nintendo mola mogollón!*

VEN A LA NINTENDO



DROPZONE Burbujeante diversión



Ya tenemos en la pantalla de la NES una carbónica diversión llamada a ofrecer lo máximo. Se trata de un "shoot-em-up" en el que nuestro protagonista, un curioso astronauta armado hasta los dientes, tratará de proteger a los desdichados científicos de nuestro planeta, antes de que los androides acaben con ellos.

¿Que cómo se consigue esto? Muy sencillo: colocáis sobre la zona de juego una plataforma a modo de cruz y vuestros amigos encontrarán la seguridad en los refugios correspondientes. De lo contrario pronto os veréis en apuros, puesto que tendréis que enfrentaros a las fuerzas geológicas del planeta.

Aunque todo esto parezca sencillo, no lo es tanto, y hay que jugarlo para creerlo, ya que el jueguecito posee enemigos en cantidad suficiente como para "invitarnos" a soltar más de un improperio.

MÁS BRITANIA

Sección coordinada por José Carlos Romero

NIGELL MANSELL El circo de la fórmula 1

El circo de la Fórmula 1 entra por la puerta grande de las tres consolas de Nintendo.

Dieciséis circuitos para luchar por la corona mundial de la especialidad, mientras



todos los pilotos emulan las hazañas de Nigel Mansell.

Podréis elegir el nivel de dificultad y el tipo de cambio de marchas (manual o automático), e incluso optar por la modalidad "Nigel Mansell Coach", en la cual iréis recibiendo consejos del mítico piloto a lo largo de la prueba.

Antes de empezar a competir, también tendréis la

posibilidad de hacer los ajustes que queráis a vuestro vehículo para afrontar cada recorrido en las mejores condiciones, ya que cada circuito tiene sus propias características.



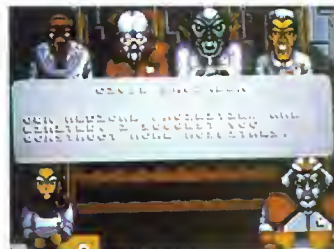
UTOPIA Un mundo feliz

Después de su paso por los ordenadores Amiga y Atari ST, hace su entrada en la Super Nintendo un juego para idealistas que sueñan con un mundo mejor para la humanidad.

Tu objetivo será elevar el nivel de vida de vuestra colonia desde el 50% con el que comienzas hasta un 90%, con lo que habréis creado la sociedad perfecta.

Para conseguirlo deberéis, urbanizar vuestro desolado planeta y conseguir la felicidad de sus habitantes.

La clave del juego está en



saber tomar en todo momento la decisión más conveniente a los intereses de tu pueblo. El dilema básico se plantea entre construir hospitales o destinar tu dinero a gastos militares. Es decir, basar tu objetivo en la construcción o en la destrucción. Tú eliges, pero rápido, porque los alienígenas esperan el más mínimo descuido para iniciar una invasión...

DIRTY RACING Velocidad en tu Game Boy

Dirty Racing te propone enfrascarte en una dura pugna por el campeonato del mundo de conductores de Game Boy.

Pero cuidado, porque antes de poder alzaros con tan prestigioso título, deberéis completar con éxito los 32 circuitos de cada uno de los tres niveles de dificultad que posee este juego, los cuales integran las cuatro copas que habéis de ganar para pasar a la deseada final.

A lo largo de la carrera encontraréis tres elementos



fundamentales: el nitro, las bonificaciones y los paneles intermitentes.

El nitro es una cantidad adicional de combustible que os permite contrarrestar la ventaja de salida de vuestros contrincantes.

Las bonificaciones, esparcidas a lo largo del circuito, aumentan la potencia de vuestro vehículo y os proporcionan dinero para hacer vuestras compras y reparaciones en los intermedios.

Los paneles intermitentes son un arma de doble filo, puesto que os darán bonificaciones a cambio de una pérdida de tiempo que puede resultar decisiva.

Como véis, simulación con ciertas dosis de estrategia se mezclan sabiamente en este buen juego de carreras.

MOGOLLON DE JUEGOS



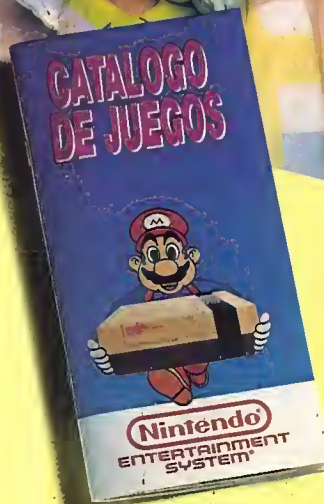
Monstruos prehistóricos te van a poner difícil el rescate de tu chica.



Sobrevive a los ataques de guerreros ninja, gladiadores y bárbaros de Manchuria.



Eres un auténtico NINJITSU. Y, ahora, tu sed de venganza, es infinita.



¡HAZTE GRATIS CON TU CATALOGO!

Pídelo en el Apdo. Correos 45080
28080 Madrid.

¡Mola Mogollón!



FIGHTER AND ATTACKER Reyes de las alturas



Estáis en vuestra base esperando impacientemente el amanecer, momento en que vence el ultimátum dado a las fuerzas enemigas para abandonar sus posiciones. Llegas al instante crucial y no ha ocurrido nada... Las alturas de Namco os aguardan para librar la batalla más fiera que se recuerda en los salones recreativos.

Al principio de la partida podréis seleccionar uno de los 16 aviones diferentes que se os ofrecen, cada uno con su propia arma de fuego, bombas y velocidad. Lo más interesante de esto es que podéis probarlos antes de decidir.

No todo es violencia en este juego, ya que recibiréis puntos de bonificación al recoger a los enemigos que saquen la bandera blanca sobre los tanques que debéis destruir.

Este genial "shoot-em-up" consta de un total de ocho fases, cada una con su objetivo.

ESPECIAL MÁQUINAS RECREATIVAS

WARRIORS OF FATE Feroces guardianes del destino

Bajo este título Capcom ha introducido en los salones británicos la continuación de "Knights of the Round".

Hasta un total de tres jugadores podrán elegir entre cinco personajes para combatir al malvado Lord Akkila Orkhan, con un amplio surtido de armas y recursos: garrotes, arcos y flechas...

Uno de los aspectos más sobresalientes del juego es la gran duración y dificultad



de sus niveles. Más de una vez echaréis una mirada de angustia a esas barras de energía que disminuyen sin piedad sobre la espectacular zona de juego.

HOLOSSEUM Inseguridad ciudadana

Las calles de Sega no conocen la paz. Tan pronto como limpiáis de chusma uno de sus barrios bajos, aparece otro infestado de los mismos tipejos. Pero vosotros no cejáis en vuestro empeño. ¡Duro con ellos! Manejando uno de los cuatro luchadores que protagonizan el juego, libraréis cuatro combates al mejor de tres asaltos contra una variada gama de macarras. Si salís airoso del trance, os las veréis con diez expertos luchadores a los que deberéis



derrotar en un tiempo limitado.

Si vuestros enemigos emplean trucos sucios, vosotros tampoco les vais a la zaga. Mediante los botones de fuego podréis ejecutar golpes especiales, como el "siegiapiernas", el "cortacuellos" y demás caricias similares.

DIET GO GO Guerra a las calorías

Para las gentes sanas que huyan de los kilos de más, ha entrado en los salones recreativos del Reino Unido un juego para 1



ó 2 jugadores que, emulando a Jane Fonda o a Arnold Schwarzenegger, luchan por esquivar los pasteles y chucherías con que les quieren obsequiar sus enemigos.

Con un rápido empujón podréis mandar a freír espárragos a esos insidiosos amigos del colesterol, que al final de cada fase presentan un tamaño descomunal en forma de reinas gigantes, setas o árboles dotados de movimiento. Los gráficos y la jugabilidad están a la altura de su interminable diversión

VIRTUA RACING Virtuosos del volante

En su línea tradicional de juegos de carreras, Sega pone a vuestra disposición este título en el que un total de ocho máquinas se pueden unir para dar paso a una excitante prueba de velocidad entre dieciséis jugadores.

Podréis elegir entre tres tipos de circuitos: para novatos, medianos o expertos, así como cambio de veloci-



dad manual o automático.

El objetivo del juego es completar cinco vueltas al

circuito antes de que el cronómetro llegue a cero. Para facilitar vuestra tarea, aparecerán de vez en cuando controles que os proporcionan tiempo extra. El escáner de la pantalla muestra a todos los corredores participantes, y tiene un ángulo de rotación que os permitirá verlos de abajo arriba y desde otros muchos espeluznantes puntos de vista.

MOGOLLON DE COLEGAS



Acaba con el T-1000 o la humanidad pasará a la Historia.



¡Lucha por tu vida en directo!
Y ante millones de telespectadores!



**CLUB NINTENDO
¡VEN!**

Apto. de Correos 45080
28080 Madrid.

ESCRIBE Y HAZTE SOCIO
Trucos, secretos y mogollón
de regalos y sorpresas.

¡PARA QUE TE ENTERES!



DESDE
8.600
+IVA

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM

Terminator™ 2: Judgment Day © 1991 Carolco International N.V.

SPACO, S. A.

Distribuidor exclusivo para España

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS

MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

FAX 803 35 76 - 803 22 45



Ballistic ataca de nuevo

Una vez finalizados los mil y un juicios que Ballistic ha tenido que atravesar para poder editar juegos de Sega sin licencia, la compañía americana contraataca con toda su fuerza. El ultimísimo juego en que estos chicos andan metidos se llamará «Bubsy in: Claws Encounters of the Furred Kind» y se apoyará en la nada despreciable cifra de 16 megas de memoria.

El cartucho aparecerá para Mega Drive y para Super Nintendo y va de un gato «frescales» que debe impedir la invasión de la Tierra por parte de unos seres, que necesitan ¿¡plasma?! para sobrevivir. Bubsy ha sido diseñado al estilo del cartoon americano y posee unas animaciones excelentes (hasta cuarenta diferentes) y unas vocecillas digitalizadas que harán las delicias de todos.



Sega reedita sus clásicos

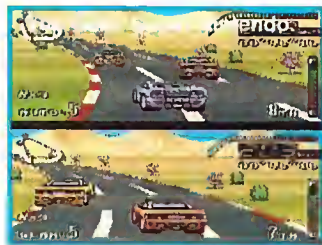
La compañía Sega no se ha conformado con bajar el precio de algunos cartuchos de Mega Drive (a 3490 + IVA) sino que ha tenido la genial idea de reeditar viejos éxitos para Master.

Es el caso de «Xenon 2» y «Speedball», cartuchos que, de la mano de Virgin regresan con nuevas y coloristas carátulas y algunas pequeñas modificaciones al código original del juego: más músicas, mejores scrolles y un técnica mucho más actual. ¡Genial!!



Spaco, más Super Nintedo

Spaco, -la empresa que distribuye la consola NES en nuestro país-, ha llegado a un acuerdo con compañías como Taito, Jaleco, Sunsoft, Hal Laboratory y Hudson Soft para editar títulos de Super Nintendo en el mercado español. Los cartuchos que ya se han puesto a la venta son «Rival Turf», -de peleas callejeras-, «Earth-Defense Force» -un increíble shoot'em up-, «Euro Football Champ», -o el fútbol japonés-, «Top Gear», -versión del famoso Lotus-, «Lemmings», -la plaga más divertida-, «Hyperzone» -un F-Zero de colorines-, «Super Adventure Island» y algunos divertidos títulos más que se irán ampliando próximamente.



FROM CONSOLANDIA

By Juan Carlos García

Dado que mi "amigo" The Elf comienza este mes una nueva y apasionante sección sobre rumores y globos sonda del soft mundial, voy a dedicarme casi en exclusiva al territorio hispano, que, al fin y al cabo, es el que más nos afecta y el que más nos entusiasma.

• Empezamos por las felicitaciones. El «**Best of the best Championship karate**» (o Panza para los amigos) que Loriciel ha desarrollado para la Super Nintendo, ha sido premiado con el **Tilt D'or**, galardón que otorga anualmente la prestigiosa revista francesa. El programa de los Van Damne y compañía fue elegido como mejor juego en la categoría «Mejor Simulador Deportivo» durante la gala que, organizada por Canal + y Editions Mondial, se celebró en París el pasado 5 de Noviembre. ¿Que qué tiene que ver esto con el mercado nacional. Pues mucho. Que **Erbe**, -que no quiere perderse ni una-, va a distribuir el cartucho de aquí a un brevísimo espacio de tiempo. Una sorpresa total.

• Y no paramos de felicitar. Ni dejamos a la **Super Nintendo**. La estrella de **Lucas Arts** para la súper de 16 bits saldrá a la venta en Marzo. «**Super Star Wars**» competirá duramente con Mario y Street Fighter II para hacerse un hueco enorme entre los números uno del «Cerebro de la Bestia». También lo traerá **Erbe**.

• Que no, que no nos olvidamos de **Sega**. Precisamente hoy mismo me acaban de confirmar esta bomba en forma de noticia: la **versión Mega Drive de «Street Fighter II»** estará en la calle en Marzo. Y no, no será en Mega CD, sino **en cartucho**. El programa que sí saldrá en compacto será «**Final Fight**».

• Y esta semana han pasado muchas cosas. Por ejemplo, que **Paco Pastor** (director de Sega Consumer Products), **Nick Alexander** (Director General de Sega Europa) y el **presidente de Sega Japón** -que no he conseguido averiguar cómo se llama-, se reunieron en un conocido hotel madrileño para «hablar de trabajo». Algo raro se traen estos señores entre manos cuando se juntan tan en secreto para «almorzar» y no quieren conceder entrevistas...

• Bueno, dejo los cotilleos. Y voy a lo serio. Y más serio que hablar de **las ventas de consolas**... Pronto tendré datos fiables, pero os puedo anticipar que este año el mercado se va a comer a las consolas. En los almacenes de Sega y Erbe están que no dan a basto. Y las cifras de ventas están sobrepasando, para no variar, todo tipo de predicciones. Que siga, que siga la fiesta.

• Gran culpa de este éxito de las consolas supongo que la tendrá el **marketing**. Anuncios en todos los lados y, últimamente, la aparición de **spots de consolas** en todos los programas de moda, imagino que pesarán lo suyo. Recuento variado: Mega Drive en «Sensación de Vivir», Super Nintendo en «El Friqui», «La 5 Marcha» y «Al Ataque», Game Boy en «Un, dos, tres» y «Farmacia de Guardia» y... porque no tengo más tiempo de ver la tele...

• Por cierto, ¿habéis visto el anuncio de Super Nintendo en la tele?. ¿Sí?. Pues que sepáis que los efectos especiales de este corto de 30 y 60 segundos han sido realizados por el mismo equipo que intervino en el rodaje de la película Alien 3. Y se nota.

• Del spot de Sega no sé nada. Simplemente que me ha encantado y que espero que todos los demás sean, como poco, así de espectaculares.

Esto es todo por hoy. ¡Hasta el año que viene!

Con sonido, música y más de dos mil preguntas para devanarse los sesos, Trivial Pursuit es una verdadera obra maestra de Master System...

QUESTIONS IN
ENGLISH, FRENCH,
GERMAN & SPANISH



Trivial Pursuit, el más vendido de los juegos de pasatiempo, se estrena con Sega Master System.

Presentado por el descarado y vivaz Russell, Master System Trivial Pursuit incluye un cronómetro para permitir os jugar al ritmo que os apetezca. Y no os preocupéis ¡las preguntas son tan triviales como siempre!

Categorías incluidas:

- Música y Espectáculos
- Arte y Literatura
- Geografía
- Historia
- Deportes
- Ciencias naturales

Trivial Pursuit = Por Pura Diversión



¡NO TE LO
PIERDAS!



"Sega" and "Master System" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
© 1992 Horn Abbot International Ltd. A Horn Abbot game, licensed by
Horn Abbot International Limited,
owner of the trademark Trivial Pursuit.
Artwork and Packaging © 1992 Domark Group Ltd.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd.,
Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London
SW15 1PR, England.

SEGA™
Master System™

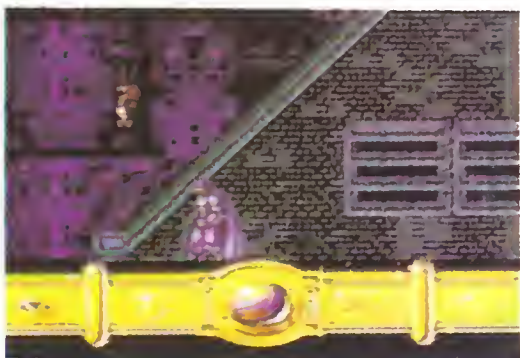




LA NOCHE

**El regreso del Murciélago para la
venganza final.
Su enfrentamiento con el pingüino
no tiene precedentes. Este pájaro
ridículo y sus secuaces no tienen
escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va.
¡Descúbrelo!. Puede estar contigo...
o contra tí.
¡Házle el lío!.
La noche es tuya.**

MAN™
RNS



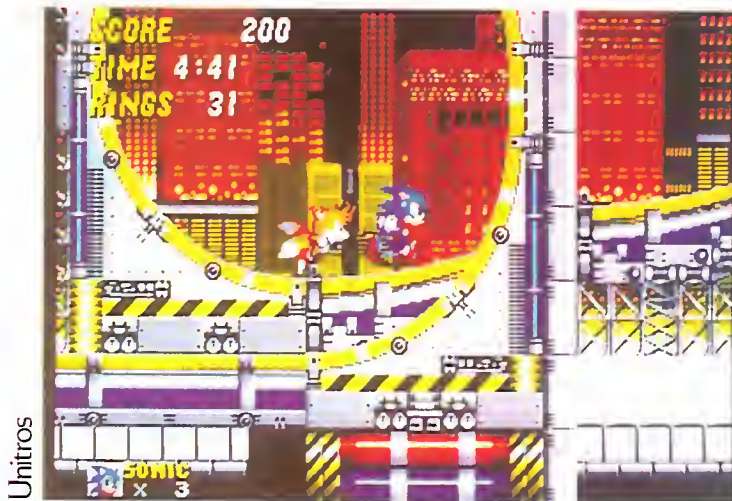
ES TUYA

Vive una Aventura

SEGA

SONIC THE HEDGE

IMPRESI



El triunfal regreso del Puercoespín más rápido de la historia.

El juego más esperado llega a tu establecimiento para acelerar los beneficios de una forma impresionante.

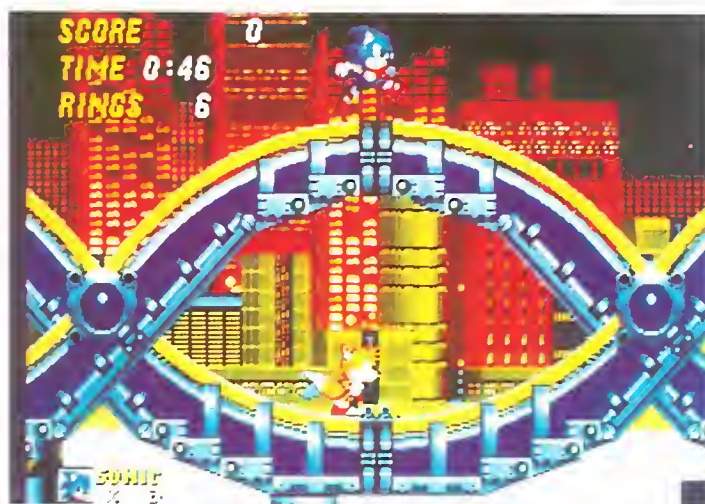
Las nuevas aventuras del héroe más carismático de SEGA, acompañado de un colega de lo más productivo.

Juntos,...seréis imparables.



IC HOG 2

IONANTE



DISPONIBLE EN MEGA DRIVE,
MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR



Vive una Aventura

SEGA

El MERCADILLO

Joystick Alien 3. ¿Te gustan las emociones fuertes? Pues las vas a tener con este Joystick y con esta forma tan monstruosa que ves. No, ntu vista no te engaña. Lo que tienes ante tus ojos es un auténtico Alien, con dentadura incluida.

Un mando de control con el que podrás morder con ganas tus juegos de Nintendo. Su interplanetario precio es de 4.625 pesetas.

Pero no corras tanto, porque mucho nos tememos que aún tendrás que esperar un tiempo para disfrutar de él.



Joystick Bart. ¡Chicos, esto es el no va más! Bart Simpson, el genio, el de los mosquitos, el de las trastadas continuas, tiene su propio joystick. La compañía Cheetah, -afamada constructora de periféricos-, es la culpable, y realizadora de este artefacto para mitómanos. Un súper mando que reúne las cualidades del mejor joystick (maneable, suave y certero) con la originalidad del mejor Bart. De momento funciona sólo en Nintendo 8 bits (esperamos más versiones).



Delta ray. Logic 3 presenta el Delta Ray, un Joystick que, además de ser compatible Sega, Nintendo y todos los ordenadores personales del mundo, incluye las siguientes características: 4 botones de fuego, 2 botones de autofire a máxima velocidad, 6 microswitches -de los que suenan- súper resistentes, y un mando ergonómico de los adaptables a cualquier mano.

Esta auténtica joya se vende en Gran Bretaña por unas 2.240 pts. Del precio español tendremos noticias durante el 93, cuando Dro, su distribuidor, lo lance al mercado.

LaserScope. Entre las flipadas más flipantes que hemos conseguido para este bazar hay una que destaca claramente: el LaserScope, un casco alucinante dotado de una mirilla por infrarojos y un micro que queda a la altura de la boca. Este particular "disparador a distancia" se puede usar con la Nintendo 8 bits y su manejo es cantidad de sencillo: basta con soltar palabrejas tipo «fuego», «muere traidor», o cualquier otra expresión contundente que se te ocurra, y tus disparos irán directamente al lugar de la pantalla al que estés apuntando. El aparato lo distribuye Sonido Madrid y lo podéis encontrar en Alcampo y tiendas de informática al sugestivo precio de 4.990 pesetillas.



Guantes. Llegó la hora de vacilar. La hora de demostrar a los incrédulos hasta dónde alcanza vuestra pasión por las consolas y hasta dónde las ganas de hacer más puntos que nadie en vuestros juegos favoritos. Gracias a estos súper guantes diseñados especialmente para jugones incansables, no habrá arcade que se os resista. Ni nada de nada. Ni siquiera problemas en la piel, porque, claro, ya habéis visto que el dedo gordo, el de apretar al fuego, viene muy pero que muy bien protegido. Y el resto de los dedos, al aire, para que la manejabilidad sea total. El capricho lo distribuye en España Consola Center al precio de 2.325 pts y, está disponible con la cara de Sonic o el logo de Batman, para que elijáis.



Riñonera de Gamè Boy. Para los maníacos del ir de aquí para allá cargados con su Game Boy, Erbe ha lanzado al mercado consolero este cómodo complemento. Como podéis ver se trata de una riñonera de lo más simpaticona y sonrosada, en la que podréis transportar sin problemas vuestra consola de bolsillo y vuestros cartuchos preferidos. Su precio es bastante asequible: 1.490 pesetillas de nada.

Angler. La compañía Beeshu repite presencia en el especial bazar con un joystick de lo más marchoso para Súper Nintendo.

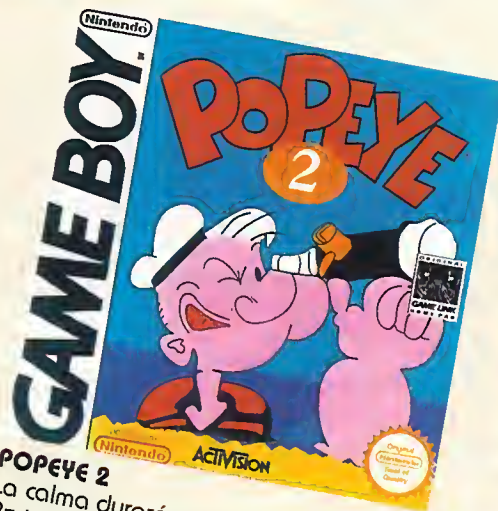
El Angler, que así se llama el artificio, ha sido dieñado de una forma ergonómica y absolutamente colorista. Ya lo véis, ¿no?.

A las funciones standard del mando de Nintendo, este caharro incorpora detalles tan interesantes como varios disparadores de autofire y un controlador para modificar la velocidad a la que va a correr el juego.

Angler cuesta 4.525 pesetas y Consola Center se encarga de distribuirlo entre los consolegas españoles,



NO LES PIERDAS LA PISTA



POPEYE 2
La calma durará poco. El malvado Brutus va tras Popeye y sus inseparables amigos. Esta vez, hay un fantástico tesoro por medio.



PHANTOM AIR MISSION
A los mandos de un fantástico F-14 Tomcat, podrás surcar el cielo y borrar del mapa a todos tus enemigos.



SUPER HUNCHBACK
Has de rescatar a la dulce Esmeralda. Muchos lo han intentado, pero nadie lo ha conseguido...



ROGER RABBIT
La liebre favorita de la ciudad tiene que darse prisa. Su amada Jessica ha desaparecido.



STAR TREK
El destino del mundo está en tus manos. Y en las del "Disrupter". ¡No hay tiempo que perder!

El MERCADILLO

Sigma ray. De la mano de Drosoft llega este joystick para tu Mega Drive.

Provisto de cinco botones e incorporando también la posibilidad de posibilidad de autofire, este mando de control te ayudará a llevar a buen término cualquier aventura que te propongas. Su suavidad de manejo hará las delicias de los usuarios de la 16 bits de Sega. Su precio es de 3.900 pesetas.



Topfighter. Con el Topfighter, de Logic 3, para Super Nintendo, se acabaron los problemas de control y movimientos.

Un sólo botón bastará para poner en marcha la secuencia de golpes que la exclusiva memoria del último invento de Logic 3 es capaz de grabar. Un sólo botón y la patada, el golpe en el estómago y el codazo en la espalda catapultarán a vuestro luchador directamente hacia la victoria.

Sin molestias y sin esfuerzo. Pero tomad nota, porque el Topfighter ofrece bastantes más cosas: seis botones de fuego y tres de acción, un panel de control en LCD, memoria programable, un autofire donde nosotros queramos, cinco velocidades -de lenta a súper lenta- para ralentizar el juego, microswitches de última tecnología y una empuñadura de acero.... alucinante, ¿verdad?.

El despliegue de medios cuesta en la Great Britain alrededor de las 10.000 pelas. Pronto lo tendremos en España. Y nos enteraremos cuánto cuesta.



SG ¿Que un juego es demasiado rápido?. ¿Que quieres pasar una escenita a cámara lenta?. Pues ahora lo tienes totalmente al alcance de tu mano, porque este joystick para Master System -que nuestros buenos amigos de Drosoft traen desde los extranjeros para uso y disfrute de los buenos consolegas hispanos-, a parte de ralentizar el juego (si tú así lo quieres, claro), tiene todos los botones que te pueden hacer falta para disparar a diestro y siniestro.

Su precio: 2.990 pelas.



Zoomer. Sólo para tu Nintendo y distribuido por Spaco ha llegado hasta España este joystick de aspecto tan sumamente espectacular.

Si quieres sentirte el rey de los pilotos no dudes en hacerte con este impresionante Zoomer, que conseguirá que tus simuladores de vuelo y juegos de carreras se conviertan en auténticas experiencias extrasensoriales.

Su precio está en 7.990 pesetas y lo podrás encontrar en tiendas de informática y grandes superficies (Alcampo, Continente...)

Sound Boy. No sabíamos que entre las habilidades de la prestigiosa compañía de software SunSoft se encontrara también la de hacer periféricos para consolas.

Pues con el Sunsoft-SB, -un súper altavoz para el Game Boy-, la cosa ha quedado demostrada del todo. Además de buen software, estos chicos saben fabricar artilugios con dos microaltavoces de 8 hercios y una potencia máxima de 2 x 50 Miliwatios, un peso aproximado de 100 gramos, un diseño que va perfectamente con la máquina y un precio que no está a la altura de su trabajo: 2.990 pts.

Querer es poder, así que, si lo queréis, el cacharro lo distribuye Spaco S.A. y lo podéis encontrar en cualquier tienda de informática y grandes superficies.



Pro Action Replay. Con el nuevo invento de «Datel Electronics» no habrá juego que se te resista. Porque sus «Professional Action Replays» no sólo te permitirán introducir en los cartuchos códigos con los que hacerte invencible o inmune a todo, sino que además te brindarán la posibilidad de buscar por ti mismo estos famosos "pokes".

Existen tres modelos diferentes de Action Replay: uno para Game Boy (9.500 pts), otro para Super Nintendo (11.500 pts), y otro para Mega Drive (11.500 pts).

Datel también ha diseñado uno de estos aparatos para la consola Nintendo de 8 bits, pero no lo podrás encontrar en España, al menos por el momento.

Los demás están en Mail VxC esperando a que los necesites...



Striker. Este revolucionario pad de control para tu Mega Drive y que lleva el sello de la marca Beeshu, incorpora una espectacular novedad con respecto al utilizado habitualmente para la consola de Sega: una salida estéreo para cascos.

¿Qué os parece?, ¿atómico, verdad?.

El periférico en cuestión responde al nombre de Striker, y posee tres coloristas botones de autofire y un innovador sistema de control por cursor que lo hace altamente manejable. Striker es distribuido por Consola Center, quienes te lo venderán gustosamente por el módico precio de 4.525 pts.





CUENTA CON ELLOS

Los mejores amigos de tu GAMEBOY son también tus amigos.
Tenlos muy en cuenta.

- Si por la noche te quedas a oscuras, para eso está LIGHT-BOY: luz y lupa todo en uno.
- Si quieres jugar sin parar, sin pilas o conectado a la red, aquí tienes la BATERIA RECARGABLE/ADAPTADOR A/C.
- Y si te faltan manos para llevar todos tus juegos favoritos, cuenta con la RIÑONERA HIP-POUCH.



GAMEBOY TM 
ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

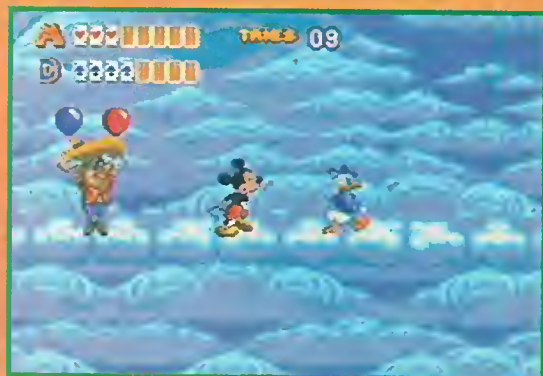
LO M Á S

NUEVO

Mickey y Donald: Amigos para siempre

MEGADRIVE





Sega no podía haber encontrado a dos personajes más simpáticos y divertidos para protagonizar este videojuego auténticamente de lujo.



Si se hiciese una encuesta preguntando cuáles son los dos personajes más famosos de Walt Disney, el resultado sería, seguramente, primero Mickey Mouse y después el Pato Donald.

Mickey es ya un asiduo visitante de nuestro divertido mundo de las consolas y, como todos sabéis, este ratoncillo ha conseguido divertir ya a medio mundo con sus aventuras y desventuras concentradas en todo tipo de cartuchos.

Por su parte, el Pato Donald también ha tenido algún que otro papel de protagonista, y aunque la verdad es que no se ha prodigado tanto como su orejudo y simpático amigo, siempre que lo ha hecho ha logrado hacernos pasar ratos más que entretenidos.

Por tanto, ya os podéis ir imaginando que si ambos personajes por separado han conseguido que todos nos lo pasemos en grande, juntándolos en un mismo cartucho el resultado puede ser auténticamente de fábula.

Pues dejad de imaginar ya, porque os podemos confirmar que, como esperábais, World of Illusion es uno de los mejores cartuchos que jamás podréis ver en una consola.

Pero no nos pongamos nerviosos y empezemos a ver en qué consiste este nuevo cartucho que acaba de llegar directamente de la factoría Sega a nuestras orgullosas Mega Drive. ►

En amistosa colaboración

El juego es ya de por sí mego divertido, pero con dos jugadores, lo coso se multiplica hasta límites insospechados. Los dos personajes deberán colaborar entre sí poro posor diferentes escollos que encontrarán o su paso y que en el moda de un jugar o bien no aporecen o bien hoy algún objeta con el que pasarlás.

Los diferentes formas de colobarar son: oyudo poro subir o sitias oltos, saltor en trompolín, echar uno cuerda ol campoñero poro que puedo trepar y utilizar un ortefacto en una mi-no poro ovonzar.



LO MÁS NUEVO



La fauna del Mundo de la Ilusión

A lo largo de tu aventura oporecerán mogallán de malvadas creaciones mágicas que trotarán de impedir que regreses o tu mundo. Los hay de tado tipo: voladores, acuáticos, con forma de plonto... Pero sus dos corocterísticos comunes son que te quieren poco y que están creodos con enorme imoginoción. Poro que los voyos conocienda te los hemos juntodo todos en un ponad de obejos donde podrás abservor lo belleza de toles seres.

En World of Illusion las sorpresas parecen no tener fin. Nunca sabes lo que te vas a encontrar en las siguientes pantallas y los peligros no dejan de sucederse ni un sólo instante. A la izquierda podéis ver a Mickey en uno de los múltiples apuros por los que tendrá que pasar en este genial juego.



► Como sabréis, -y si no lo sabéis os lo decimos-, nuestros dos amigos son unos fanáticos de la magia y les encanta hacer de vez en cuando algunos pinitos con sus varitas y chisteras. Lo malo es que un día, mientras hacían una pequeña exhibición, fueron a caer en el interior de su propia caja de magia, la cual tenía en esos momentos todos su poderes activados.

Cuando nuestros amigos se quisieron dar cuenta, se encontraban en un mundo alucinante y absolutamente desconocido para ellos, un extraño lugar donde nada era lo que parecía y donde las sorpresas se encontraban en los sitios más insospechados.

Ahora, estos dos aprendices de brujo deberán arreglárselas como puedan para salir de este escenario tan peligroso y conseguir regresar sanos y salvos al pacífico mundo de Disney.

Con la única ayuda de su ingenio, Mickey y Donald deberán enfrentarse a todo tipo de enemigos que tratarán por todos los medios que esta caja mágica se convierta en su residencia permanente. Pero ninguno de los aquí presentes estamos dispuestos a consentirlo, ¿verdad?. Entonces, sigamos. ►





¿Los gráficos, la imaginación, la variedad, las melodías? ...No sabríamos decirte qué es lo que más destaca en este genial cartucho.

Tres juegos diferentes y una sólo diversión

Una de las características más notables del cartucha es que según el o las personajes que escajamas, el desarrollo de la aventura será completamente diferente. La diferencia más grande se da entre el modo un jugador y el modo de dos jugadores, pues si participan en la aventura Mickey y Donald a la vez deberán ayudarse mutuamente para cumplir su misión.

En toda casa, la que más diferencia las tres modalidades de jugar (Mickey, Donald a ambas) es el mapeado: por cada nivel hay una fase que sólo se da en una de las modalidades de juego. En las imágenes podéis ver a la izquierda las fases donde participará Mickey, a la derecha las de Donald y en el centro las que podréis encontrar en la opción de dos jugadores.



LO MÁS

NUEVO

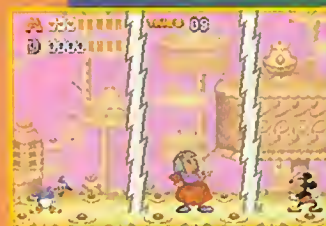
Conoce a tus adversarios

Cama es costumbre en el mundo cansalero, al final de cada nivel aparecerá un gigantesca enemiga contra el que tendrás que utilizar toda tu habilidad e inteligencia.

En la primera fase te enfrentarás a una enorme araña que tejerá su tela marial para acabar con todas tus vidas.

El segunda gran abstrácula es una rueda que lanzará dragancitas que tendrás que convertir en piedra con la ayuda de tu capa mágica. Al final del tercer nivel te espera un enorme y fiera tiburán con sus calmillas afiladas especialmente para ti.

El siguiente guardián será una vieja bruja piruja que utilizará toda serie de hechizas para derrotarte. Par última, tendrás que enfrentarte a un fiera y gigantesca sabuesa defendida por das subditas suyas. ¿Qué?, ¿na está mal la casa, verdad?



En principio puede parecer que World of Illusion es un juego pensado especialmente para los más pequeños. Pero os podemos asegurar que ésto no es así, ¿o es que acaso la fantasía, la imaginación, la ilusión, entienden de edades?

Maravilla entre las maravillas

La palabra que mejor define este juego es P-E-R-F-E-C-I-O-N. Partiendo de esta idea, todo lo que digamos, sobra. Podemos contaros que los decorados son absolutamente geniales y que están diseñados con una creatividad y un colorido fuera de lo normal, que los personajes están increíblemente animados y que pueden realizar numerosas acciones como escalar, saltar, correr, nadar, andar agachados o subirse uno encima del otro... Pero ¿qué conseguiríamos con ésto? Pues simplemente recalcar que World of Illusion es uno de los mejores juegos que existen para tu Mega Drive -alguien diría que el mejor-, y que, aunque parece estar orientado especialmente hacia los más pequeños de la casa, estoy seguro de que causará igual furor entre los que presumen de ser mayores.

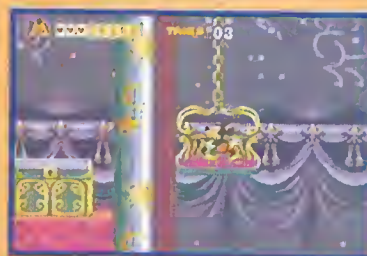


Patax



Los medios de locomoción

Aparte de utilizar sus patitos, Mickey y Donald deberán de volarse de otros medios de locomoción que encontrarán en los diferentes mundos. Algunos de ellos los harán volar en su camino y otros los deberán de hacer aparecer con sus poderes mágicos: una especie de vagonito de tren, un alfombrador mágico, un topón de corcho de un botello, un cisne de tiovivo de feria, un burbuja de aire, un flotador, un teletransportador, una nube de algodón dulce, un carricoche y una simple hoja de orbal... Y aún hoy muchos más, pero esos los deberéis descubrir vosotros mismos.



► El mágico mundo en el que se encuentran consta de cinco submundos que a su vez se dividen en varios paisajes y al final de los cuales -por supuesto-, existen unos peligrosos guardianes a los que habrá que derrotar para poder avanzar en el juego.

El primero de estos mundos es un bosque poblado por criaturas nada amistosas y en el que destaca un "bello" paraje consistente en un túnel repleto de arañas. En el segundo mundo nuestros amigos tendrán que utilizar su magia para hacer aparecer una alfombra voladora que les permita sobrevolar un paisaje rocoso que, si logran atravesarlo, les conducirá directamente hacia un mundo submarino. Una vez allí, viajando en el interior de una enorme burbuja, llegarán hasta un gigantesco barco hundido, donde tendrán que enfrentarse a un tiburón cuyos platos favoritos

parecen ser los filetes de roedor y el pato a la naranja.

Una vez dada buena cuenta del escualo, Mickey y Donald aparecerán en una gigantesca habitación que posee varios submundos escondidos en libros, cajas y otros objetos, y de donde intentar salir puede convertirse en una auténtica pesadilla. Pero, si lo consiguen, se encontrarán ante su último escollo: el maravilloso mundo de Alicia, detrás del cual se esconde la salida definitiva de la caja mágica y, por tanto, el feliz regreso a casa.

Todo esto no es, sin embargo, nada más que una mínima muestra de toda la fantasía e imaginación que se encierran en World of Illusion, un magnífico juego que supera todo lo visto anteriormente en una consola sobre algún personaje de Disney.

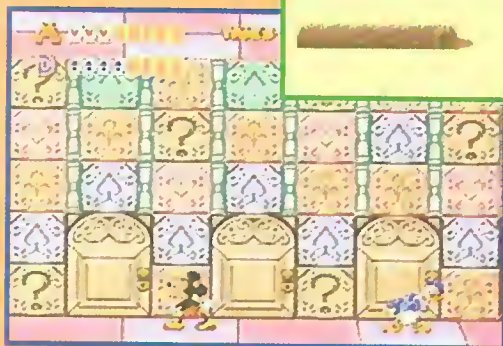
Sin duda, de lo mejor que encontrarás nunca para tu Mega Drive.

¿Quién te gusta más, Mickey o Donald?

No te preocupes, no le des más vueltas, podrás elegir jugar con cualquiera de los dos y te lo pasarás igual de bien hagas lo que hagas.



Un último consejo. Si tienes oportunidad, no dudes en invitar a un amigo a compartir contigo este juego. Controlando uno a Mickey y otro a Donald os lo pasaréis los dos como nunca.



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

SEGA

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Perfecta, como todo el juego.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 5



96



93



95



Gráficos, scrolles, animaciones, sonido, la posibilidad de jugar con Mickey y Donald a la vez.



¿Es que hay algo del juego que no esté arriba?

95

**SI TU
NINTENDO
TE PIDE
MAS ACCIÓN,
BUSCA ESTA
REVISTA.**



Por fin ha salido la revista que estaban esperando los auténticos consolegas marca Nintendo. Porque, para que lo sepas, esto es **Nintendo Acción**, una nueva revista que va a romper con todo gracias a su contenido auténticamente de lujo. Desde los trucos más increíbles hasta los comentarios más divertidos, pasando por soluciones completas de juegos, listas de éxitos, interesantes noticias y un montón de sorpresas más que irás descubriendo mes a mes. Todo ello para que le saques el mayor partido posible a tu Nintendo y a todos tus juegos favoritos.

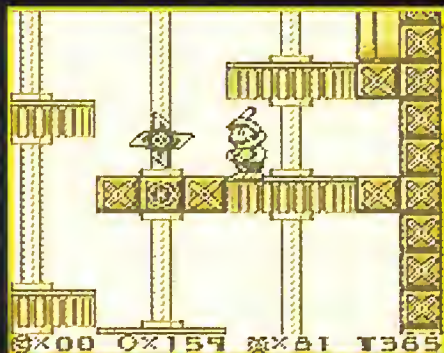
Si te gusta vivir a tope tu consola, haz como Mario y apúntate a **Nintendo Acción**.

No te la puedes perder.

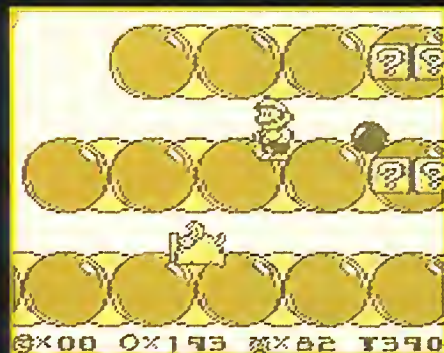
En Diciembre, a la venta el nº 1

LO M Á S
NUEVO

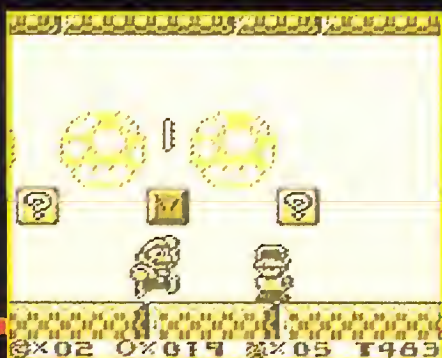
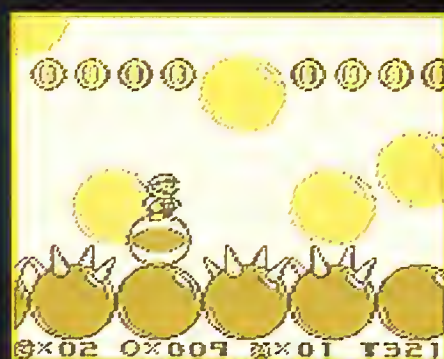
MARIO WARIO

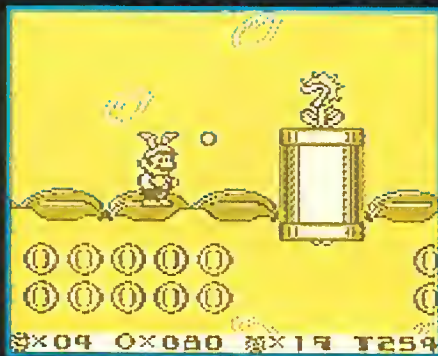


Mario se encuentra en la llamada Mario Zone, consistente en un enorme Mario mecánico en el interior del cual nuestro amigo recorrerá un complejo entramado de tuercas.



Los escenarios por los que Mario tendrá que demostrar sus habilidades son lo más variado, original e imaginativo que ha aparecido hasta el momento en la Game Boy.

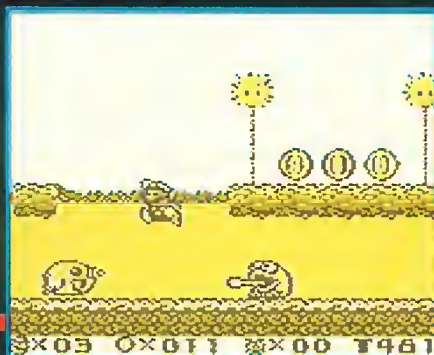




Poco tiempo había pasado desde que Mario derrotara al perverso alienígena Tatanga en su anterior aventura. Desde aquel día, la tranquilidad y el sosiego reinaban en Mario Land, y nuestro entrañable personaje se dedicaba a disfrutar de unos apacibles momentos jugando al Super Mario Kart.

Pero retrocedamos al pasado, a la infancia del querido Mario, cuando empezaba a despuntar como futura estrella del video juego. Por aquel entonces un gamberro despiadado de nombre Wario, perseguía día y noche a Mario, haciéndole la vida imposible e intentando evitar que la fama llamara a su puerta. Después de múltiples enfrentamientos, un día Wario desapareció del mapa y no se volvió a saber de él.

Pero los rencores nunca se olvidan amigos, y Wario permaneció años y años en la oscuridad planeando su tremenda y casi decisiva venganza contra el héroe de Nintendo. Y hay que reconocer que escogió el momento justo: una corta ausencia de Mario del país de Sarasa. En menos de un día, y ayudado por un ejército de lo más variopinto y gracioso, se presentó en Mario Land e invadió cada uno de sus recodos, encerrándose después en la fortaleza del mismísimo Mario. No contento con esto, entregó las seis monedas mágicas ▶



Los poderes de Mario

Al igual que en todas sus anteriores aventuras, Mario encontrará abjetas que le transformarán y dotarán de variadas poderes:

Super Mario: cuando atrapemos la famosa seta, nuestra Mario duplicará su tamaño y obtendrá nuevas cualidades, como el salto con giro.

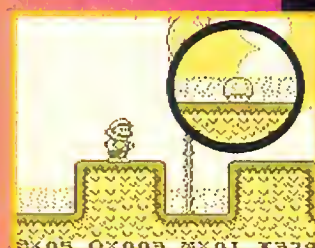
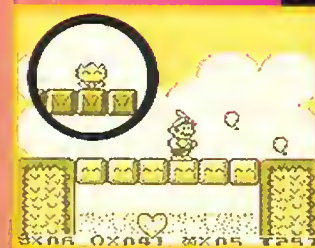
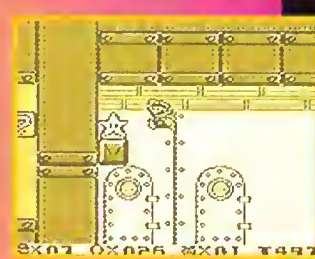
Mario de fuego: si queréis eliminar a la mayoría de los enemigos con unas efectivas bolas de fuego, entonces tendrás que obtener la planta florífera.

Mario conejo: esta cualidad, disponible en esta aventura, convierte al protagonista en un conejo de indias y le permite volar agitando sus orejitas. Para conseguir este poder, hazte con la zona nortea.

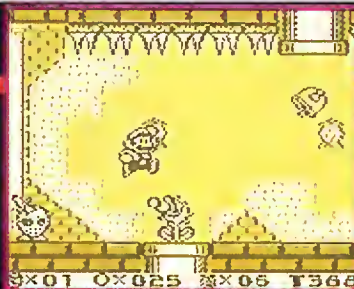
Mario invencible: para valerse inmune a Mario y eliminar enemigos con el simple contacto de tu cuerpo, tendrás que conseguir la estrella parpadante.

Vida extra: el símbolo del caracol te dotará de una vida extra.

Además de estos poderes, Mario puede bucear bajo el agua (¡claro, dándole a bucear ni no...) y también convertirse en un intrépido astronauta con traje espacial incluida y al que afectará enormemente el efecto de la gravedad.



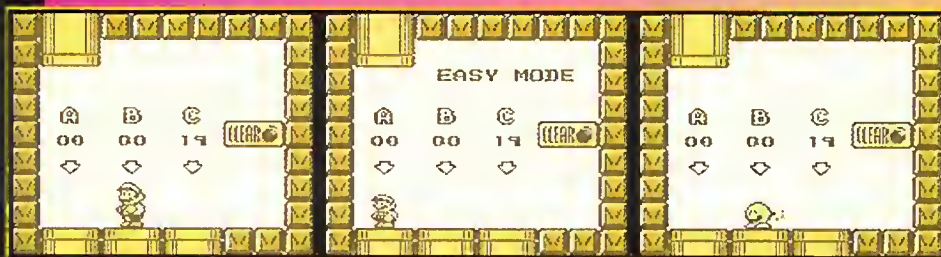
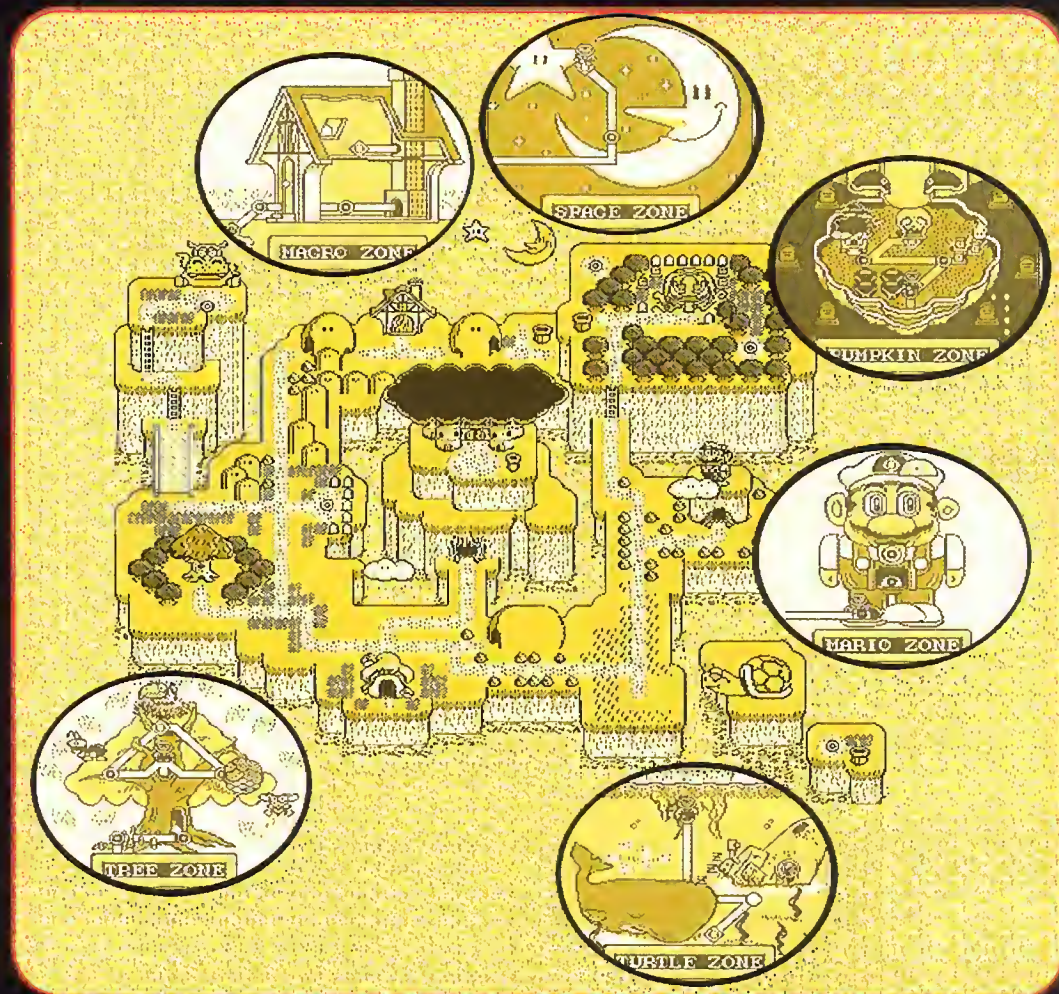
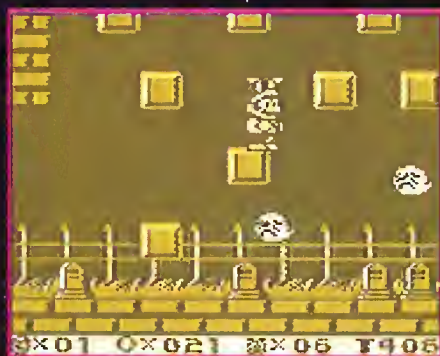
LO MÁS NUEVO



Este Mario... ¡no cambiará nunca! Siempre salta que te salta, de plataforma en plataforma y esquivando a todo tipo de enemigos. Y nosotros, por supuesto, encantados de que así sea...

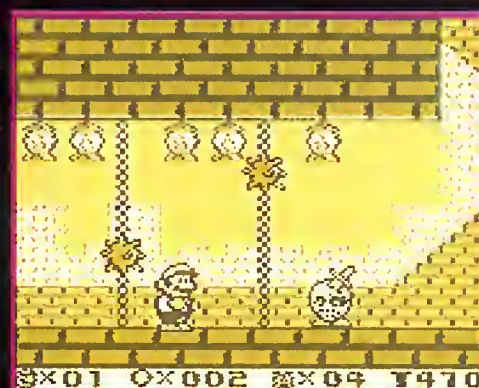
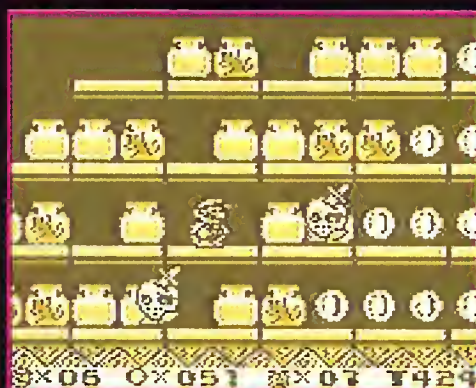


¡Esta sí que es buena, Mario disfrazado de conejo y buceando como loco! Desde luego... lo que no haga nuestro entrañable amigo Mario, no lo hace nadie en este mundillo consolero.



Salvar partidas

Super Maria Land te permite salvar hasta tres partidas diferentes gracias a este graciosa y sencilla menú. Si pulsas "select", accederás al modo fácil de juego, mucha más sencilla y con menos enemigos. Para barrar estas partidas, tendrás que convertirte en bomba e introducirte en la tubería.



► del castillo a sus guardianes favoritos y los envió a los lugares más estratégicos de la bella isla: un gran árbol, la luna, bajo el mar...

Cuando nuestro protagonista volvió a su añorado terruño, se encontró con el triste panorama de que todo había sido transformado en el campo de juegos privado de Wario. Mario no tardó en descubrir quién era el culpable de aquella ridícula situación.

Antes de que pudiera empezar a pensar alguna estrategia para recobrar lo que le pertenecía, un par de bichejos salieron a su encuentro: una cabecilla con patas y una perversa tortuga Koopa.

Tras dos hábiles saltos, los molestos visitantes fueron suprimidos por completo. De pronto, a lo lejos resonó una voz socarrona que decía: "¡Ja, ja, ja!, todavía te queda mucho camino por recorrer para poder enfrentarte a mí, mendrugo del monte".

Y Wario tenía razón, no en que Mario fuera un mendrugo del monte, si no en que éste tendría que hacer un largo viaje por toda la isla, derrotar a los seis guardianes, recuperar todas las monedas, y una vez hecho esto, encaminarse hacia su castillo para enfrentarse al temible enemigo.

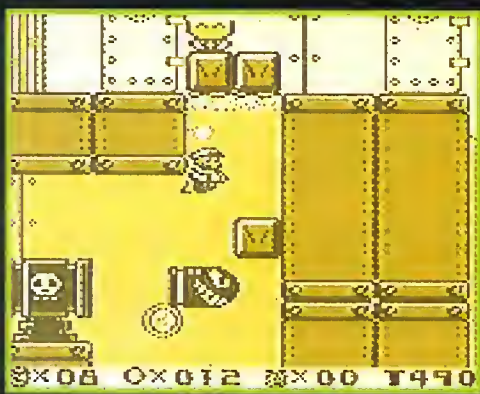
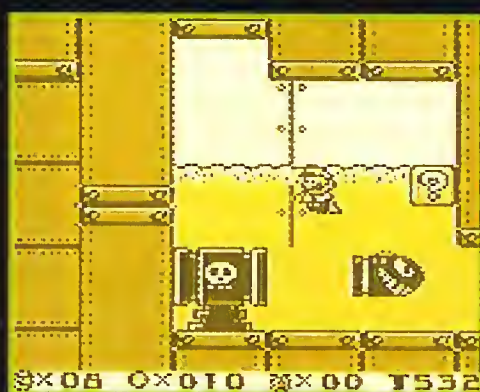
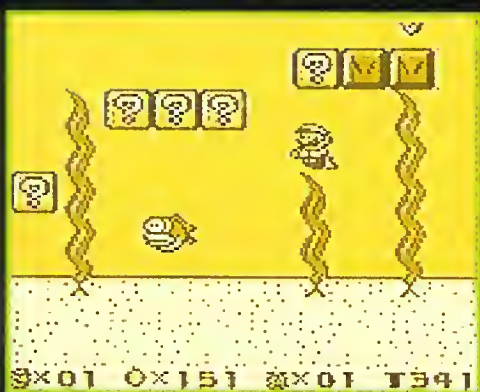
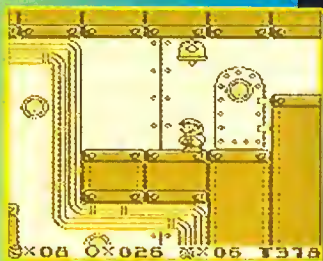
Y así tenemos de nuevo a nuestro personaje favorito metido hasta el bigote en la aventura más peligrosa, grande y divertida que jamás hayáis visto en vuestra Game Boy. Una aventura que está formada por seis grandes mundos para explorar y disfrutar: el Árbol mágico, la Calabaza del terror, el Mundo submarino, la Zona de Mario, la Casa Macro y la Luna.

En ellos, -por supuesto-, encontrará miles de tuberías, fases de bonus, ►

Campanita milagrosa

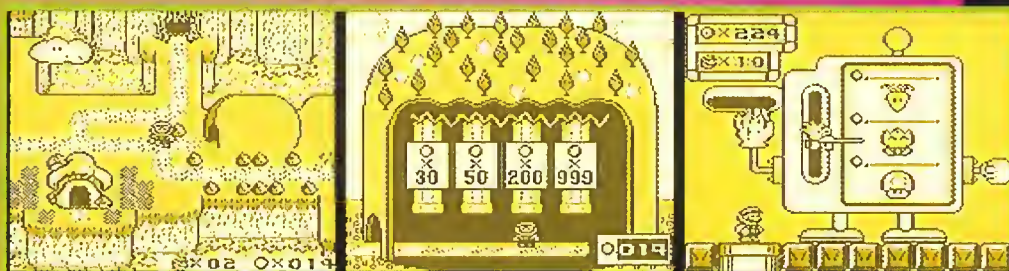
Además de la campana que hay en cada final de fase, también existen otras más pequeña situadas, más a menas, en la mitad de las recorridos.

Si saltamos y las hacemos sonar, podremos continuar en ese misma punta cuando valvamos a entrar en dicha nivel. Esta es super útil para na tener que recarrernas la fase entera de nueva al perder una vida.

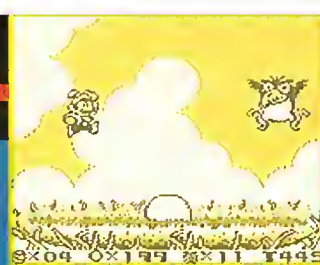


Pantalla tragaperras

En uno de las mantañas del banita mapeado del Super Maria Land 2, hay escandida una máquina tragaperras que guardo buenos sarpses para tada aquél que esté dispuesta a gastar unas manedas en ella. Según las manedas que gastemas, padremas recibir premios mejores a peores. Pero, tened cuidado y na seáis derrachanes.



LO MÁS NUEVO



Enemigos finales

No te dejes engañar por el fiero aspecto de los guardiones, una vez odivinado su forma de ataque, podrás ocohor con ellos fácilmente con saltar sobre ellos tres veces. Para lograr los seis monedas, y poder entrar a ver al temida Wario, tendrás que eliminarlos a las seis sin perder todas las vidas.

Super Mario Land marcó un hito, no sólo en la Game Boy, sino en la historia de los videojuegos. Esta segunda parte, sin duda, confirmará que Mario es el rey indiscutible de la portátil de Nintendo.



Campanazo final

Al finalizar todo fase, tendrás la oportunidad de meterte en una ventajoso pontollo de bonus, siempre y cuando logres tocar lo compono situado en las alturas.

En este lugar encontrarás todo tipo de ayudas: vidos extra, zonohorios, setos y flores para disponer.

Para conseguir algunos de estos items, tendrás que dar al botón para accionar unos pinzos recogedores.

Lo otro fosecillo de bonus te plenteo una red de cominos diferente que te conducirán a los fomosos objetillos.

Lo demás sólo depende de la suerte y un poquito de la hobilidad.



► habitaciones secretas y enemigos de todos los géneros y especies.... ¡normal, sino no sería un juego de Mario! ¿verdad?

Y éste lo es, ¡vaya si lo es!, porque en este genial cartucho de un mega, Nintendo ha logrado crear un auténtico mini Super Mario World, incluyendo muchas de las características de la obra maestra de Super Nintendo.

Los gráficos han sido depurados al máximo, ofreciéndonos un Mario diferente, más estilizado y con la posibilidad de crecer y disparar, -como siempre-, o de convertirse en astronauta y disfrazarse de conejo y volar con las orejillas.

Además, esta vez se ha incluido en el cartucho una pila que permite salvar hasta tres partidas diferentes, lo cual facilita enormemente nuestro avance.

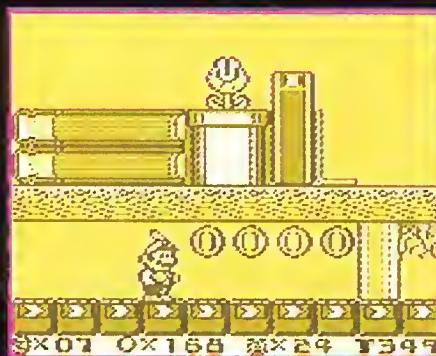
En cuanto al ejército que el malo de turno se ha traído consigo es tan simpático como peligroso: tortugas, cabecillas sin alma, fantasmas, escobas mágicas, máscaras de terror y muchos, muchos personajes más.

Pero Mario no se detiene ante nada y está dispuesto a acabar una vez más con su nuevo enemigo. Aunque tenga que recorrer mil veces su isla y pisotear a un millón de enemigos... Mario siempre estará dispuesto a hacérselo pasar en grande.



Algunos de los enemigos que aparecen en este Super Mario Land 2 seguramente os resultarán familiares a muchos de vosotros. ¿O es que acaso no os suena la cara de esa molesta planta carnívora? Sí, lo habéis acertado, es la misma que sale de las tuberías del Super Mario World de Super Nintendo.

¡Uf! qué alegría da llegar a esas pantallitas en las que podemos ver colgado el letrero de Goal, que quiere decir: consolega, te ha costado lo tuyo llegar hasta aquí, pero por fin vas a poder pasar a la siguiente fase. O algo así.



Un gran salto cuántico

La evolución de nuestro querido personaje en la portátil de Nintendo ha sido llevada a cabo con todo el mimo, precisión y esmero que el histórico acontecimiento se merecía.

Si la primera parte fue genial, ésta le supera en todos sus aspectos gracias a unos súper gráficos alucinantemente definidos, -realmente parecidos a los de Super Mario World- y a un mapeado brillante y bastante extenso.

La jugabilidad roza lo impecable y se convierte en el apartado más sobresaliente de todos, depurando la técnica plataforma Made in Nintendo hasta límites insospechados de precisión y total adicción.

Si a ésto le sumas la posibilidad de salvar partidas, múltiples habitaciones secretas, un sonido realmente gracioso y la alta estirpe de todas las aventuras de Mario, te quedas con lo que es, sin ninguna duda, uno de los mejores y más divertidos juegos jamás elaborados para una consola.



The Elf



La puerta de Wario

En esta misteriosa puerta tendrás que depositar las seis manedas mágicas de cada una de las mundos. Para conseguirlas tendrás que derrotar a las seis fieras guardianes que custodian

estos valiasas y redondeados abjetas. Tan sola cuanda hayas encajado todas las monedas, la puerta se abrirá para dejarte el camina libre hacia el temida enemiga.

¿Qué te aguardará tras la misteriosa e impenetrable puerta...?

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

NINTENDO

Nº jugadores: 1

Dificultad: Toda la que Mario se merece.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 40



90



84



95



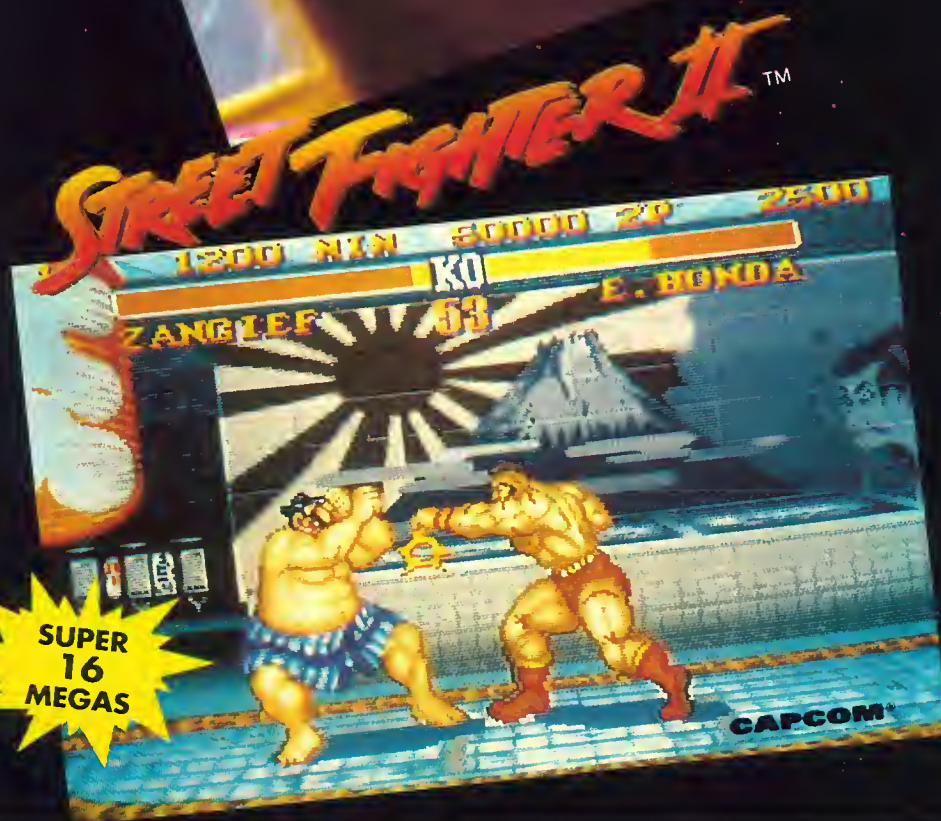
Otro gran juego de Mario mejorado en todos sus aspectos. Poder salvar partidas.



Salvando, salvando... pronto el juego te irás acabando.

94

Super Héroes e



¿Quieres ver cómo tus héroes favoritos se convierten en Super Héroes?

Ahora lo tienes fácil.

SUPER NINTENDO Super 16 Bits es la única consola que proporcionará a tus héroes la super acción sin límite que ellos necesitan.

¿Llegarás hasta el final? No les falles. La emoción está servida.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES IV

KONAMI

SPIDER-MAN
X-MEN

ROBOCOP 3

AKIOM

n Super 16 Bits

ocean

ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



LO MÁS

NUEVO

SONIC 2



ANILLOS DE ORO

La victoria de Sonic sobre el malvado Dr. Robotnik devolvió la alegría perdida al país de Overland. Todos los animales volvían a ser libres y Sonic, por fin, podría descansar un poco de tanto salto y tanto correteo. Los meses pasaron en tranquila armonía y el puercoespín azulado se dedicaba a tomar el sol y a conversar con sus amigos de toda la vida. Así fue como un día apareció por su casa Tails, un joven zorrito con dos colas que siempre había alardeado de ser más rápido y astuto que el mismísimo héroe de Sega.

Entre bromas y risas nuestros amigos pasaron unos días muy felices, ajenos totalmente a lo que se estaba maquinando a sus espaldas: un viejo enemigo, una ansiada venganza, un nuevo plan... ¿Os imagináis de lo que estamos hablando?

Sí, en efecto: Robotnik ha vuelto. Y esta vez ha traído consigo a unos macabros personajes que le ayudarán en su maquiavélico objetivo de conquistar el mundo y de acabar de una vez por todas con el personaje que siempre consigue arruinar sus planes. Pero ahora existe un nuevo inconveniente para el Doctor... Tails.

Por eso, una fría noche en la que el pequeño zorro dormía tranquilamente, una mano agarró a nuestro amigo por el morro y se lo llevó en dirección a los dominios del malvado Robotnik. A la mañana siguiente, Sonic encontró una nota en la puerta que decía lo siguiente: "Asqueroso puercoespín de tres al cuarto, tengo a tu amigo encerrado en lo más profundo de mi fortaleza. Si quieres volver a verle, tendrás que venir en persona a rescatarlo. Con mi más profundo desprecio: Robotnik".

Y lo malo es que aquí no acaban los desastres, porque a ►



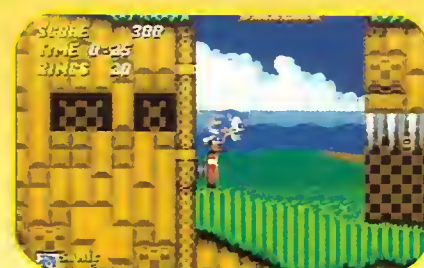
Sonic, por supuesto, no ha perdido en esta segunda entrega ninguna de sus habituales habilidades. Como véis, su mega salto y su meteórico movimiento giratorio siguen siendo dos de sus mejores armas.



Los escenarios en los que transcurren las nuevas aventuras del puercoespín siguen siendo impresionantes. Salta a la vista, ¿no?



Las otras versiones

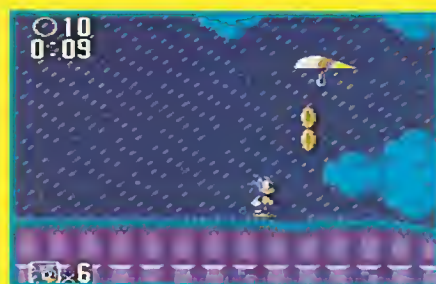


Como ocurrió con lo primero porte, Sego ho versionado poro todos sus consolos los nuevos oventuras de Sonic, aunque con algunos diferencias. Como yo sobéis, lo versión Mego Drive incorpora o Toils y uno opción de dos jugadores, algo inexistente en esto versión

poro lo Master System. Por su porte lo Gome Geor tiene lo porticularidad de ser el primer cortucho poro esto consolo con 4 megas de potencia. En cualquier coso, tranquilos, por- que cualquiero de los cuatro versiones es to- tolmente genial. Os lo podemos osegurar.

Volando...

Además de los clásicos rompos y los cinemotográficos corretos de lo mino, Sonic cuento poro sus despolozamientos con un olo delto. Si, lo hobeis leído bien. Su uso os será imprescindible poro otrovesor los numerosos borroncos que abundan en lo segundo fose. Controlor o nuestro ozulodo omigo se convierte así en un orte, yo que es preciso controlor los combios de viento, lo dirección y lo olturo con sólo el mondo de control. ¡Que fuerte!





Soy mineroo...

En la primera fase, si hay algo que abunda además del fuego, son las vagonetas de las minas abandonadas. Son el medio más seguro y rápida para atravesar a toda castaña las infernales sue-las que constituyen este munda, pera, como toda en la vida, tienen un inconveniente: no duran siempre y Sanic debe estar muy atenta para saber cuanda obandanar el "utilitaria" si no quiere que le lleve directamente....a la eternidad.



Sonic ha vuelto a dar lo mejor de sí mismo en esta versión para la Master System. Os podéis imaginar, por tanto, cómo os lo vais a pasar con este juego...



► Robotnik, que se aburría en el camino de regreso a su fortaleza, se le ocurrió la "maravillosa" idea de secuestrar a todos los animalillos que encontró a su paso.

Ante este panorama, a Sonic sólo le quedan dos opciones: emigrar a las islas Maldivas y montar un restaurante de comidas rápidas, o seguir los pasos de su peor enemigo. La elección es sencilla: hará todo lo posible por rescatar a todos sus amigos.

En el camino hacia los dominios de Robotnik, Sonic tendrá que

correr, saltar, volar en una ala delta e incluso flotar en una burbuja a través de afilados riscos... cualquier cosa con tal de llegar a tiempo para cumplir su misión. Pero, para más Inri, como Robotnik está ya bastante escarmentado de anteriores encuentros frente a Sonic, ha logrado convencer a genticilla de la calaña del cigüeño Tomás, el ninja Boloncio y la foca Anselma (bueno, no sabemos si se llaman así exactamente, pero, si no, será algo muy parecido), para que se enfrenten "in person" contra su archi-enemigo. ►





El feliz regreso

Sorprendente. Este es el adjetivo que mejor define el nuevo juego protagonizado por la mascota de Sega. Cuando creía que la Master había sido ya exprimida a tope, me encuentro con el scroll más veloz y perfecto visto en mucho tiempo, con la dificultad más asombrosamente medida y con la adicción más total desde el descubrimiento de América hasta nuestros días. Sí, he visto la versión Mega Drive y echo un poco en falta la inestimable ayuda del zorrillo Tails, pero si evitamos las odiosas comparaciones nos encontraremos con el mejor juego de Master del año. Una pequeña maravilla que hará callar las voces que dicen que la 8 bits de Sega tiene los días contados... Sí, con juegos así los tiene contados... ¡pero hasta el millón y pico!

Némesis



El fenómeno de Sonic en Japon está sobrepasando el campo de los videojuegos. Como veis, los cómics también han querido que la mascota de Sega haga de las suyas en sus páginas. ¡Habrá que aprender japonés para ver cómo le va por ahí en su lucha contra el Dr. Robotnik!



Velocidad por un tubo

Una de las mementas más espectaculares de la apasionante aventura de Sanic es, sin duda, cuando se introduce en una serie de tubos neumáticos que le transportan a velocidades de vértigo. Si tuviéramos un marcador de velocidad, marcaría por la menos las 300 kilómetros por hora...



Andar sobre las aguas

Una de las nuevas posibilidades que incorpora esta nueva aventura de Sanic es la de permitirle andar sobre las aguas. Cual personaje bíblico, la mascota de Sega atravesará rías y lagos haciendo uso del botón de salto, pero sólo cuando venga corriendo a velocidades supersónicas. De la cantaría, la más normal es que acabe en el fondo del mar matarile, ríle, ríle, en el fondo del mar, matarile ríle, ran, chin pan.



► La habilidad deja paso así a la agilidad mental a la hora de enfrentarse a estos nuevos obstáculos: esta vez no será tan fácil como antes, se acabó eso de "saltar sobre el enemigo y ya está". Ahora, además de los habituales incordios en forma de cigalas corredoras, armadillos voladores o cangrejos de gatillo flojo, existen muchos enemigos inteligentes y extremadamente peligrosos que venden muy cara su derrota.

Por si todo esto aún os pareciera poco, la tierra de Overland encierra innumerables caminos nuevos y, por supuesto, completamente desconocidos, que conducirán a nuestro amigo hacia los más profundos infiernos o hacia los más soñados paraísos plagados de vidas extra y valiosas bonificaciones.

En fin, plataformas móviles, tubos neumáticos, puentes que se desploman, muelles mega-poderosos, pinchos, nubes sólidas, rampas de 360 grados y mil sorpresas más esperan a Sonic en esta nueva y apasionante aventura. ¿Crees que serás capaz de acompañarle esta vez?

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Más difícil que nunca.

Nº Continuaciones: Depende

Nº de fases: 7



92



87



93



Infinitamente mejor que la primera parte.



Excesivamente difícil.

93



SUPER MARIO LAND 2
Seis mundos y más de 30 fases para conseguir destronar al malvado Wario del trono del País de Mario. Toda una aventura por mundos desconocidos en los que tendrás que reunir 6 monedas que te abrirán la puerta del Castillo de Mario. Y en el camino, monstruos nuevos y viejos conocidos, Champiñones, Estrellas y Flores de Fuego para conseguir potencia extra, y Zanahorias Mágicas que convertirán a Mario en una Liebre voladora. La mayor aventura de Mario en tu GAMEBOY, por ahora...

LLEGA SUPER MARIO LAND MULTIPLICADO POR 2

Ya está aquí. Ya llegó: SUPER MARIO LAND 2. El más divertido juego de todos los tiempos, el héroe del fenómeno GAMEBOY, ahora elevado al cuadrado de jugabilidad, gráficos y música. ¡Va a título!



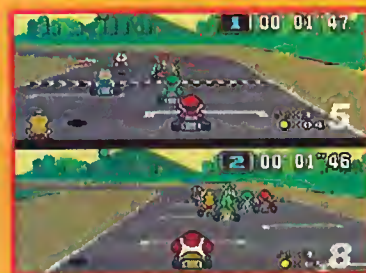
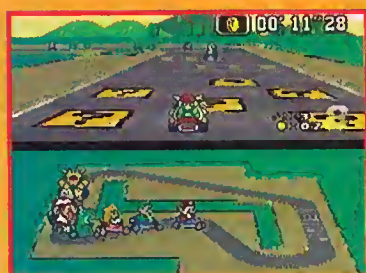
GAMEBOY™
ERES UN FENÓMENO

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDORES EXCLUSIVOS
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. 91 458 16 58 • Fax 563 40 00

LO MÁS
NUEVO



UNIDOS POR EL MOTOR



¿Q

ue pensaríais si os dijéramos que la última aventura de Mario y compañía no transcurre a través de inhóspitos parajes, plataformas mil, y cientos de largos e interminables niveles?. Seguramente creeríais que os estamos tomando el pelo.

Pero si lo pensáis bien, no sería tan descabellada la idea de que nuestros amigos y enemigos del alma olvidaran sus pasadas rencillas y se unieran en ligera armonía para hacer algo que les convierta en compañeros de "fatigas" por unos momentos: montar en un kart y lanzarse a competir a través de mil y un circuitos súper divertidos.

Pues parece ser que, efectivamente, Nintendo se ha dado cuenta de que Mario y sus enemigos están hartos de pelearse y se les ha ocurrido la genial idea de crear Super Mario Kart, un cartucho brillante en todos sus aspectos y que destaca sobre todo, por su impecable y perfecta jugabilidad. ➤

MODO

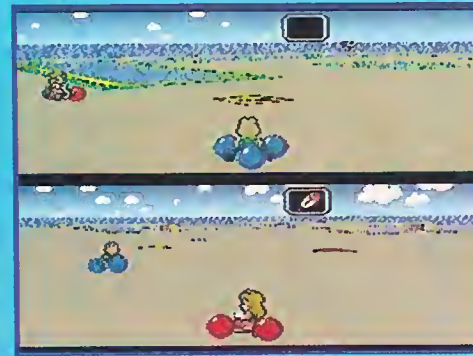
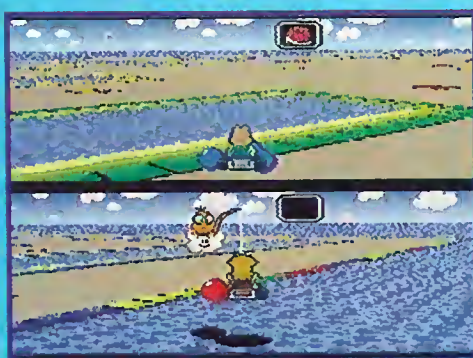
Jugadores: 2.
Circuitos disponibles: 4.

Además de las opciones normales de Grand Prix, Time Trials y Match Race este olucinante Super Mario Kart te permitirá disfrutar trepidantes duelos automovilísticos con el Battle Mode. En este original posibilidad de juego, dos jugadores os enfrentaréis en

un laberíntico campo de batollo en un duelo de reflejos, habilidad y gomberrismo.

El kart de cada jugador está equipado con tres bolos protectores, y el objetivo de este divertido batollo es quitarle al contrario todos los esferos poro derrotarle, y lo formo de hacerlo es..., o coporozonozo limpio, por supuesto.

En estos circuitos de batollo, encantrórs al igual que



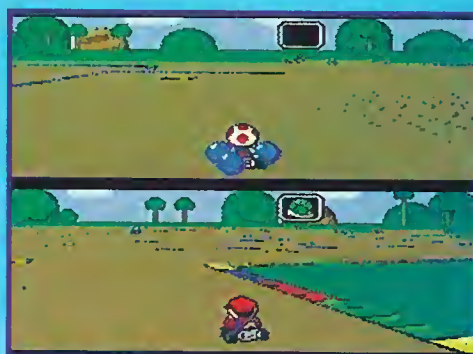
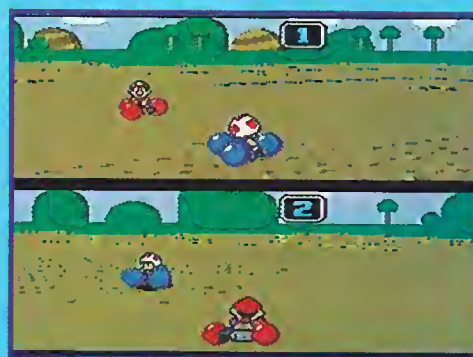
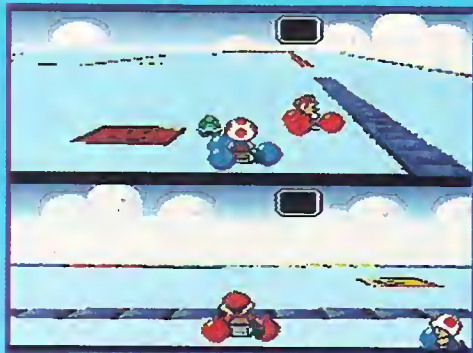


BATALLA

en las restantes madas de juego, blaques can interragación al pura estila Maria. Al pasar par encima de ellas padrás conseguir tada tipa de valicosas items que te ayudarán en la tarea de fundir las tres esferas del cantraria y evitar que las tuyas sean destruidas. Cama ya hemas dicha, las armas más efectivas, san las caparazanes, el raja, que seguirá al cantrincante cama un misil guiada par calar, y el verde, que ata-

cará al enemiga en línea recta. Pera también encantrarás atras items de suma utilidad, cama el fantasma, que te hará invisible par unas mamentas, la pluma para saltar, la seta, que acelerará el kart para escapar mamentáneamente del cantraria a acercarte a él de farma vertiginasa...

En fin, que si la que te gusta en buscar nuevas experiencias, prueba este Battle Made y ya verás, ya...



LO MÁS NUEVO



► El dios Lakitu, ese travieso personaje que cabalga a lomos de una nube y que apareciera en Super Mario World y Super Mario III, ha sido el encargado de organizar este frenético y veloz evento, donde cada piloto va a demostrar que está perfectamente cualificado para ganar el oro en cada Gran Premio.

Pero no creáis que los muchachos de Nintendo se han propuesto crear un simple juego de carreras, no. En Super Mario Kart encontrarás todo lo necesario para divertirte durante un largo y feliz período de tiempo: ocho personajes donde elegir, múltiples circuitos, cuatro modos de juego y una cantidad extra de opciones que sorprenderá al más curtido de los corredores.

A lo largo de estas páginas, encontraréis todos los modos de juego posibles y algunas otras características de vital importancia. Pero empecemos nuestra andadura a través de los numerosos menús del Super Mario Kart.

La primera posibilidad será participar un jugador o dos. Si elegimos un jugador, podremos tomar parte en los Time Trials o el Mario G (50 ó 100 cc). Si, por el contrario, queremos jugar dos a la vez, tendremos la oportunidad de hacerlo gracias al método "Split screen". Nuestras opciones de juego serán ahora el Mario GP, también con cilindrada a elegir, el Match Race o el súper divertido Battle Mode.

Una vez decididas estas características, nos encontraremos con la agradable sorpresa de poder elegir, entre los ocho personajes ►



Intrépidos pilotos

En este Super Mario Kart, cada piloto tiene sus propias virtudes y defectos y tan sólo depende de tus preferencias

y manías el que escojas a uno o a otra. Aquí están sus características:

Mario y Luigi: tienen las mismas cualidades a la hora de correr, acelerar y controlar en las curvas. Si utilizas a otro personaje y te encuentras con Luigi y Mario en las Grand Prix, aunarán sus fuerzas para cerrarte el paso.

La princesa y Yoshi: la característica más sobresaliente y que distingue a estas dos participantes es su rápida aceleración. Estas dos personajes, cuando son controladas por la consola, siembran la carretera de peligrosas abejas. La princesa lanzará setas venenosas y Yoshi huevos resbaladizos.

Dankey Kong junior y Bowser: velocidad punta máxima, pero aceleración más que penosa. Si las encuentras como contrincantes, ten cuidado con las balas de fuego de Bowser y las bananas de Dankey Kong junior.

La seta Toad y la tortuga Koopa: el gran control de su kart es su mejor pasaporte para la victoria final. Si te las encuentras como adversarias procura esquivar las setas de la princesa y las caparzones de Koopa.

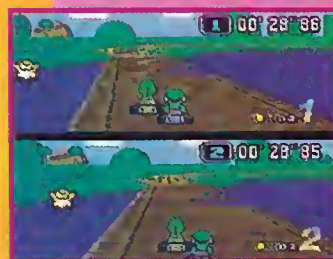
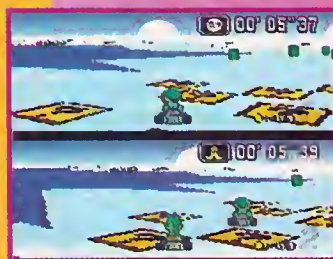
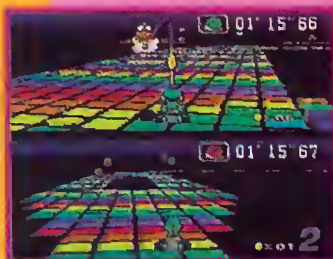
MATCH RACE

Jugadores: 2
Circuitos disponibles: 20.

En este modo para dos jugadores, tendréis que competir dos personas a la vez para ver quién consigue hacerse con la victoria.

En esta modalidad podréis competir a pantalla partida, (a split screen, que queda más "fisna"), y en el circuito que tú quieras de las veinte disponibles.

Las circuitos tendrán nuevas enemigas y sólo habrá un vencedor: el que primero traspase la meta. Ni que decir tiene que todas las items del juego normal estarán aquí también disponibles para que la carrera resulte todavía más divertida.



Como véis en estas instantáneas, durante el transcurso de la carrera tendremos oportunidad de ver no sólo lo que ocurre delante de nuestro vehículo, sino que una amplia panorámica nos mostrará la situación de todos los competidores en el circuito.



MARIO KART GP

Jugadores: 1 y 2.

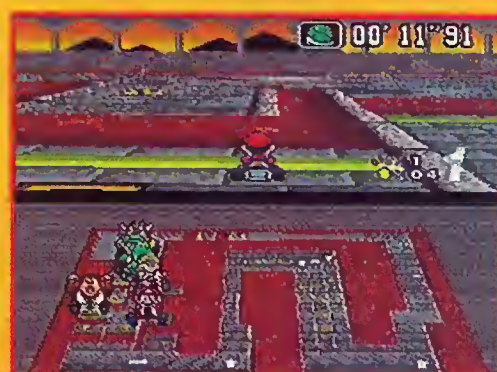
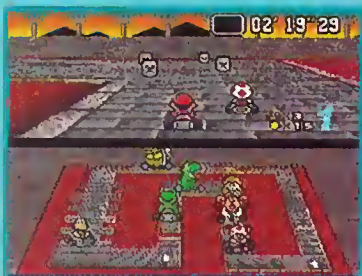
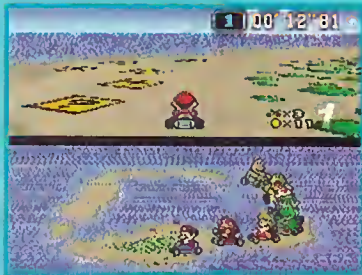
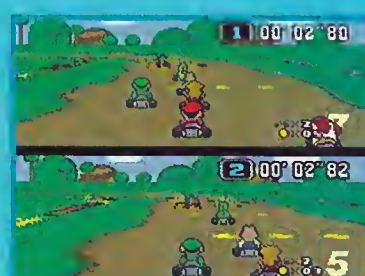
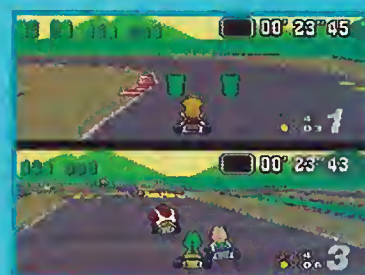
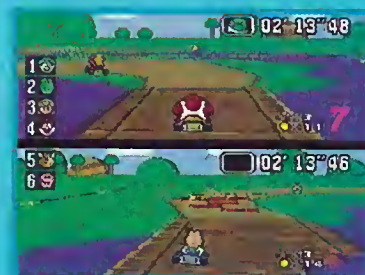
Circuitos disponibles: 15 (50 c.c.) 20 (100c.c.).

Esta es sin duda uno de las modalidades de juego más alucinantes y divertidos del Super Mario Kart. En este Grand Prix, participarán las ocho personajes en una lucha sin cuartel para conseguir el mejor puesto. Hay cuatro Grandes Premios disponibles, cada uno con cinco circuitos: Mushroom Cup Race, Flower Cup Race y Star Cup Race y una vez completadas estas, accederemos al espectacular y difícilísimo Special Cup Race.

Si participan dos jugadores, el método Split Screen entrará en escena, pero en el modo de un jugador. Veremos el circuito con las ocho competidores en la parte inferior de la pantalla, pero si pulsamos "Select" utilizaremos el retravés. Por cierto, este último se activa solo, cuando ocurre algo de vital importancia detrás de nuestra vehículo.

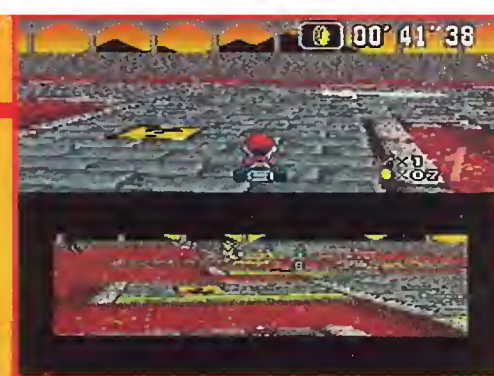
El vencedor del GP será el que más puntos acumule al final de las cinco circuitos. Si llegáis los primeros obtendréis nueve puntos, seis si llegáis segundos, el tercero recibirá tres y el cuarto tan sólo una. Ni que decir tiene que si llegáis a la meta del quinto al octavo puesto, además de no recibir puntos seréis eliminados y perderéis una vida. Pero no os preocupéis, porque al final habrá capas de oro, plata y bronce, así que visitar el podio no será muy difícil, al menos en las primeras Grand Prix.

Al igual que las tiempos del Time Trial, la pila del cartucho almacena las capas ganadas por nuestra carrera, para que no tengáis que completar todas las circuitos cada vez que juguéis con Super Mario Kart.

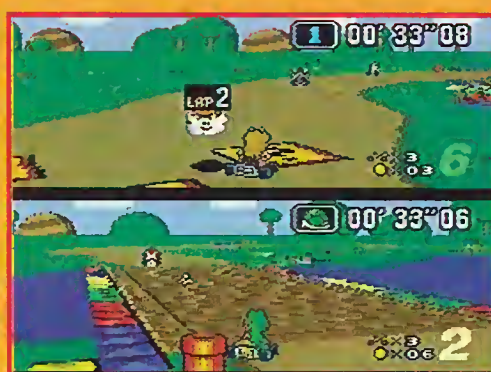
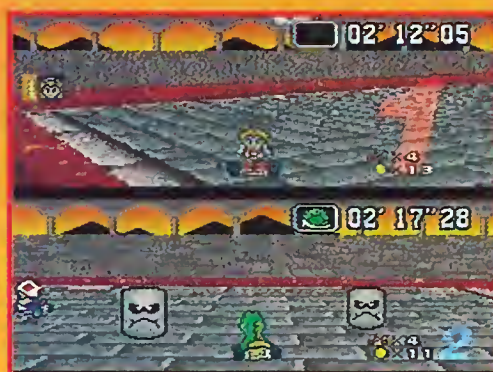


Un juego de carreras tan espectacular, original y divertido, no podía haber encontrado a otros protagonistas más idóneos que Super Mario y toda su pandilla. ¡Genial!.

LO MÁS NUEVO



Super Mario Kart es mucho más que un juego de coches. La cantidad de opciones y objetos que encontrarás en él, lo convierten en la carrera más loca y divertida que puedas imaginar.



Objetos made in Mario

A la larga de las pistas, encontrarás una serie de cuadraditas con una interacción. Si pasas por encima de ellas, una ruleta de abjetas situada en la parte superior de la pantalla se activará y cambiará de ítem constantemente hasta que pulses el botón B o dejes pasar el tiempo. Ahora serás paseadores de una ventaja, que podrá ser cualquiera de estas:

Caparazón verde: podrás lanzarla contra las enemigas, hacia delante o hacia atrás, pero siempre que estén en línea recta.

Caparazón rojo: se dirigirá al enemigo como un misil guiado por calor.

Piel de plátano: si algún incauto pisa esta piel de plátano, hará un trampa con su vehículo y perderá unas valiosas segundos.

Pluma: con este ítem podrás realizar un gran salto que te permitirá evitar enemigos y obstáculos.

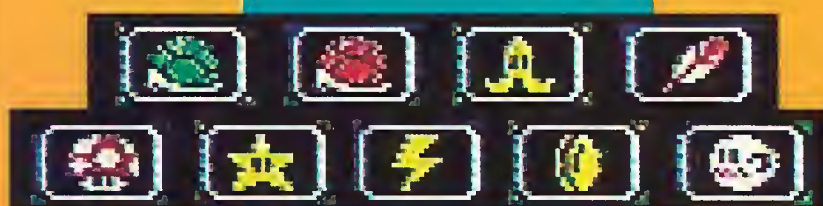
Seta: tu kart será propulsada por un turbo.

Estrella: nuestra kart se valdrá inmune por unos segundos.

Relámpago: los enemigos disminuirán de tamaño.

Moneda: mientras más monedas tengas, más rápida irás.

Fantasma: tú y tu kart permaneceréis invisibles durante unos momentos.



► más entrañables de ese alucinante mundo, a nuestro piloto favorito. El aclamado Mario, Luigi, la bella princesa Toadstool, el carismático Yoshi, la seta Toad, la tortuga Koopa, Donkey Kong junior y el mismísimo Bowser serán los elegidos para subir al podio automovilístico del Super Mario Kart.

Y lo bueno no ha empezado, aún, cuando un scroll tridimensional en Modo 7 te coloque en la parrilla de salida, el semáforo se ponga verde y tu kart comience a correr por los bonitos circuitos, te darás cuenta que Super Mario Kart es el juego de coches más entrañable de todos los tiempos.

El objetivo de nuestro piloto, -sea el que sea-, es correr más rápido que los demás y ponerse en cabeza de carrera, adelantando a todos tus adversarios, recogiendo objetos, utilizándolos y esquivando los que te lanza el contrario.

Y no te preocupes por la cantidad de circuitos a escoger, porque asciende a la nada despreciable cifra de 24. Y todos ellos ambientados en los alucinantes mundos de Mario: las llanuras del Donut, los castillos de Bowser, el valle de los fantasmas, la playa de Koopa, la Isla de Chocolate y el Lago de Vainilla serán algunos de los coloristas paisajes que recrean los numerosos circuitos de este impecable Super Mario Kart.

A partir de ahora, todos los personajes de este cartucho, incluso Bowser, Donkey Jr. y la tortuga Koopa van a formar parte nuevamente de tus sueños más jugables. Y te darás cuenta que aunque algo gamberretes, estos individuos son de lo más simpático y entrañable que te puedes echar a la cara, por muchas veces que te adelanten y pongan obstáculos en tu camino.



TIME TRIALS

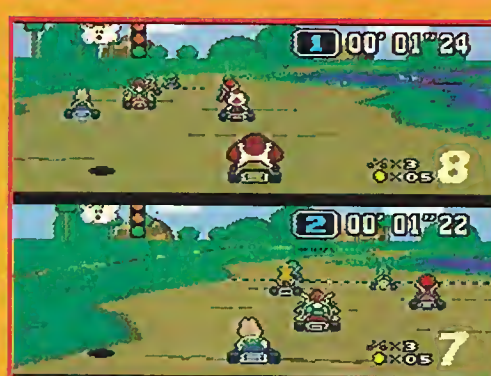
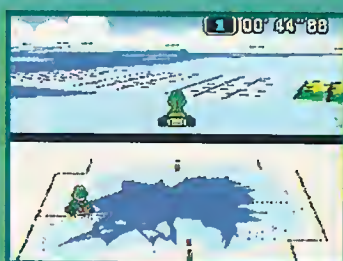


Jugadores: 1.
Circuitos disponibles: 24.

En este interesante modo de juego, tendremos la oportunidad de recorrer cualquier circuito, "con el simple objetivo de batir el record" y además, de entre-

narnos para futuros Grand Prix. Y no os preocupéis, porque la pila del cartucho almacenará los cinco mejores tiempos de cada circuito.

Al ser el Time Trial para un solo jugador, la parte de abajo de la pantalla, mostrará un mapa completo del circuito. Si pulsamos "Select" tendremos la posibilidad de utilizar el retrovisor. ¡A batir records tocan!



En la modalidad para dos jugadores, la pantalla se divide y muestra lo que va viendo cada uno de los osados participantes. La diversión, se multiplica por dos... o por tres, o por cuatro...

Y Mario se montó en un kart

Cuando Nintendo se decide a crear un nuevo juego de Mario, lo hace totalmente convencida de que va suponer otro rotundo éxito en la impecable carrera de este genial italiano bigotudo.

Y Super Mario Kart, uno de los cartuchos más adictivos, jugables y maravillosos del último milenio, viene a demostrar que lo dicho es completamente cierto.

Los gráficos, -sacados de las geniales andanzas de Mario en otros juegos-, son un alarde de fantasía, colorido y genialidad, al igual que el sonido y las melodías, que recrean a la perfección la banda sonora del Super Mario World.

Esto, unido a que pueden jugar dos a la vez, a que existe una gran cantidad de circuitos y a la posibilidad de salvar tiempos y copas, nos conducen (y nunca mejor dicho) directamente hacia una perfecta jugabilidad y una adicción total en forma de cartucho de carreras.

Un consejo de The Elf, si crees que eres un auténtico súper nintendero -pero de los buenos-, y no te gusta perderte ni una de las maravillas que salen para tu consola, levántate de la silla en este momento y corre a hacerte como sea con este Super Mario Kart. ¡Vamos! ¿a qué estás esperando?

The Elf



Aquí vemos a Mario y a Luigi en un momento súper emocionante de la carrera.

¡Atención Mario, estás pasando sobre una zona de objetos!, ¡a ver si puedes hacerte con uno bueno, porque Luigi te viene pisando los talones!



LAS PUNTUACIONES



Arcade

NINTENDO

Nº jugadores: 1 y 2

Dificultad: Ajustada a la perfección.

Nº Continuaciones: 1

Nº de fases: 24 circuitos.



93



94



97



La jugabilidad, los gráficos, el sonido y el encanto de jugar con estos maravillosos personajes.



Que Mario pierda de vez en cuando. Que no haya 1500 circuitos.

96

the

best

YOU CAN BUY

for

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
Coming soon on
MEGA
DRIVE



MASTER SYSTEM



Coming soon on
MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM
Coming soon on
GAME GEAR



MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM
GAME GEAR



Y r SEGA™

your

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE



MASTER SYSTEM
Coming soon on
MEGA DRIVE &
GAME GEAR



Coming soon on
MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM



OLYMPIC GOLD: © 1992 U.S. Gold Ltd., All rights reserved. **WORLD C. LEADER BOARD:** WORLD CLASS LEADER BOARD™ © 1991 ACCESS SOFTWARE INC. All rights reserved. **PAPER BOY:** © 1990 TENGENT INC.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. **INDY:** TM & © 1990 LUCASFILM LTD. All rights reserved. (LFL), Indiana Jones, Indy, and LUCASFILM Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. **STRIDER 2:** © 1990, 1992 CAPCOM USA, Inc. All rights reserved. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM USA, Inc. **GODFATHER:** TM and © 1991 Paramount Pictures. All rights reserved. The GODFATHER is a registered trademark of Paramount Pictures. U.S. Gold authorised user. **OUT RUN:** OUT RUN EUROPA TM is a trademark of Sega Enterprises Ltd. © 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. **HEROES:** © 1988, 1991 TSR, Inc., © 1988, 1991 Strategic Simulations Inc. **ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE** and TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., and used under license from Strategic Simulations Inc. All rights reserved. **GAUNTLET:** GAUNTLET™ © 1990 TENGENT INC.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. **IMPOSSIBLE MISSION:** © 1990 EPYX, INC. All rights reserved. **SUPER KICK OFF** © 1991 ANCO SOFTWARE LTD. All rights reserved.

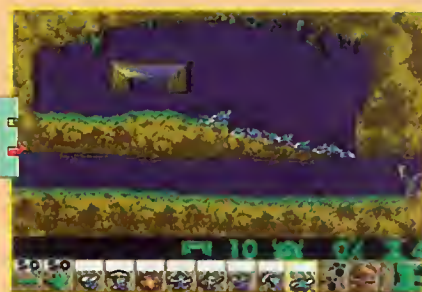
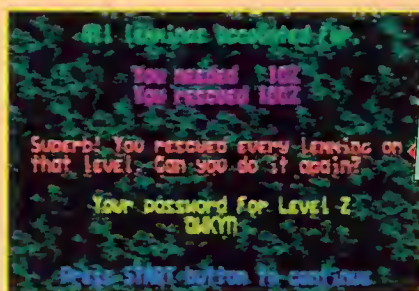
FROM



A SERIOUS EXPERIENCE

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England. Tel: 021 625 3366

LOS MÁS
NUEVO



CUANDO LA MEGADRIVE DISFRUTÓ DE LA PLAGA

Ahí vienen. Por fin. La plaga más divertida de todos los tiempos se ha hecho hueco -ya era hora- en el mundillo consolero. El tiempo nos ha dado la razón. A nosotros, los amantes de la Lemmingmanía, y a los chicos de Psygnosis, autores del ya clásico de bichos "multitarea" que pensaron que un juego tan genial debía poder ser disfrutado en todas las máquinas.

No habíamos perdido la esperanza. Sabíamos que pese a Sonics, Greendogs, Taz-Manías y John Maddens, los bichos azules más encantadores del universo se liberarían de todas sus ataduras al

mundo computerizado y se lanzarían de bruces a rimper en las consolas. Ya han llegado. Conozcamos cómo lo han hecho y qué tal se encuentran por estos lares.

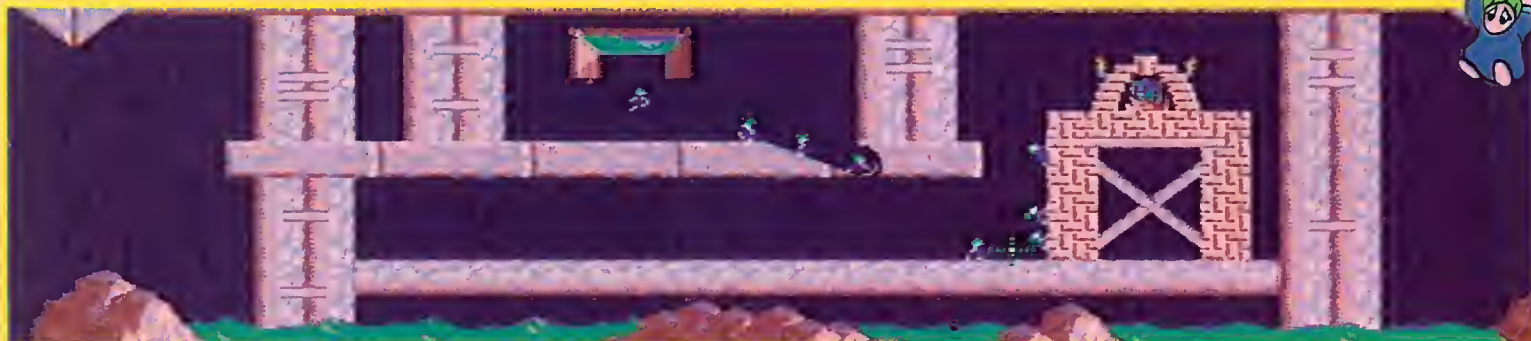


Lemming Superstar

¿Sería ridículo definir a estas alturas lo que es un Lemming? Quizá, pero no podemos dejar de pensar que algunos de vosotros desconocáis la existencia de esos animalejos semihumanos de nariz porretuda y cara de zanahoria, que tienen la osadía de dejar su supervivencia en manos de un simple jugador.

Lo más importante de los Lemmings es que nunca van solos, ►





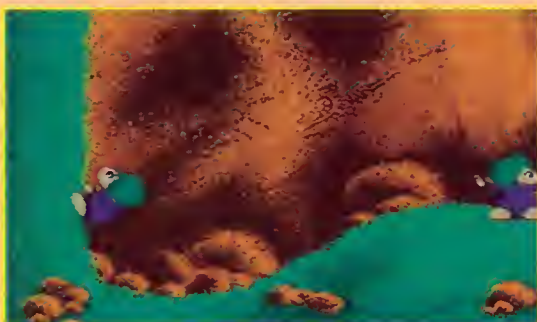
Cada cual a lo suyo



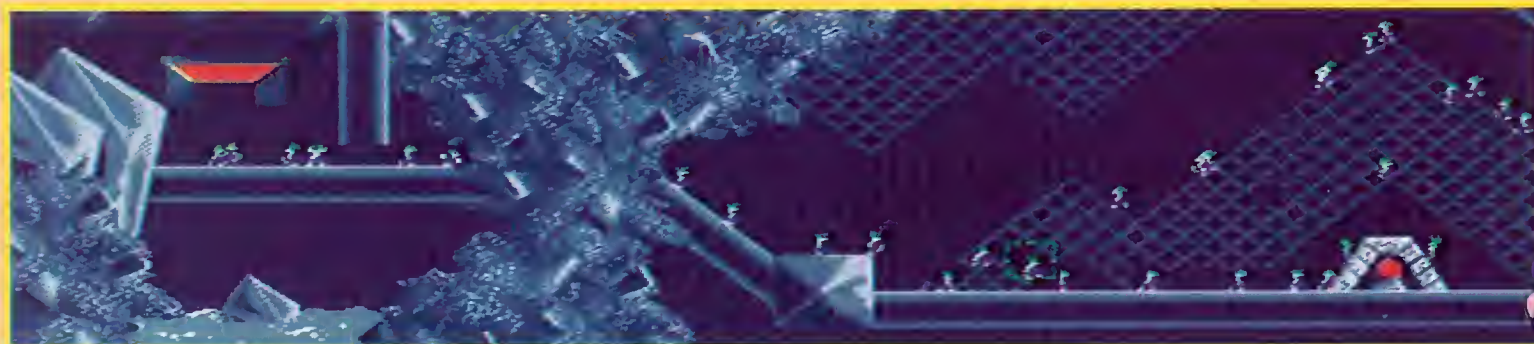
Más de la mitad del argumento de Lemmings se basa en el marcar. Este conjunto de iconos que ocupa la parte de abajo de la pantalla contiene todas las funciones, trabajillas y artilugios que necesitan las bichas azules para sobrevivir. Si así parece, vamos a echarles un rápida vistaza.

- **El cantadar +:** Normalmente marca cincuenta. Es la velocidad a la que van saliendo las Lemmings de su madriguera. Se puede elevar hasta las 99 y cualquier número intermedia.
- **El cantadar -:** Si os sentís muy agobiados por la desenfrenada huida de las bichas, le dáis al numerito, disminuís la velocidad y ya está.
- **Las escaladares:** Se agarran a cualquier cosa. Son muy útiles para alcanzar puestos elevados.
- **Las paraguas:** No son una función, sino un objeto. Hacen de paracaídas y sin ellos más de un Lemming moriría espachurrado.
- **Las bombas:** Aplicadas sobre un Lemming, le hacen estallar en 5 segundos. Sirven para despejar elementos molestos.
- **Las stappers:** Se encargan de detener a la masa.
- **Las constructores:** Son las encargadas de hacer escaleras, puentes, de salvar obstáculos con mano de obra, en definitiva.
- **Los excavadores:** Los hay de tres tipos. Los que se deshacen de las barreras horizontales, los que pican en oblicua y los que cavan hacia abajo.
- **La pausa:** Las huellas significan pausa. Despacita y paquita a paca.
- **El "suicidio" colectiva:** Cuando os salgan mal las cosas, cuando veáis que ya no podéis hacer nada... no le déis más vueltas: haced uso de esta opción. Todas morirán, pero mejor es valer a empezar que no acabar.
- **El mapa:** Marca por dónde vamos y a dónde nos dirigimos.
- **El marcador del marcador:** La parte de arriba del marcador está dedicada a indicarnos el tiempo que nos queda -un crano que va marcha atrás-, el tanto por ciento de Lemmings salvados y el número de bichas que queda por llegar a casa.

Los Lemmings han sido uno de los mayores éxitos en juegos para ordenador de todos los tiempos. En las consolas, seguro, alcanzarán idéntico nivel de popularidad.



En la versión para Mega Drive se han introducido notables mejoras con respecto al original. Por ejemplo, existen tres nuevos niveles de dificultad y cien escenarios distintos (también en función de la dificultad elegida).



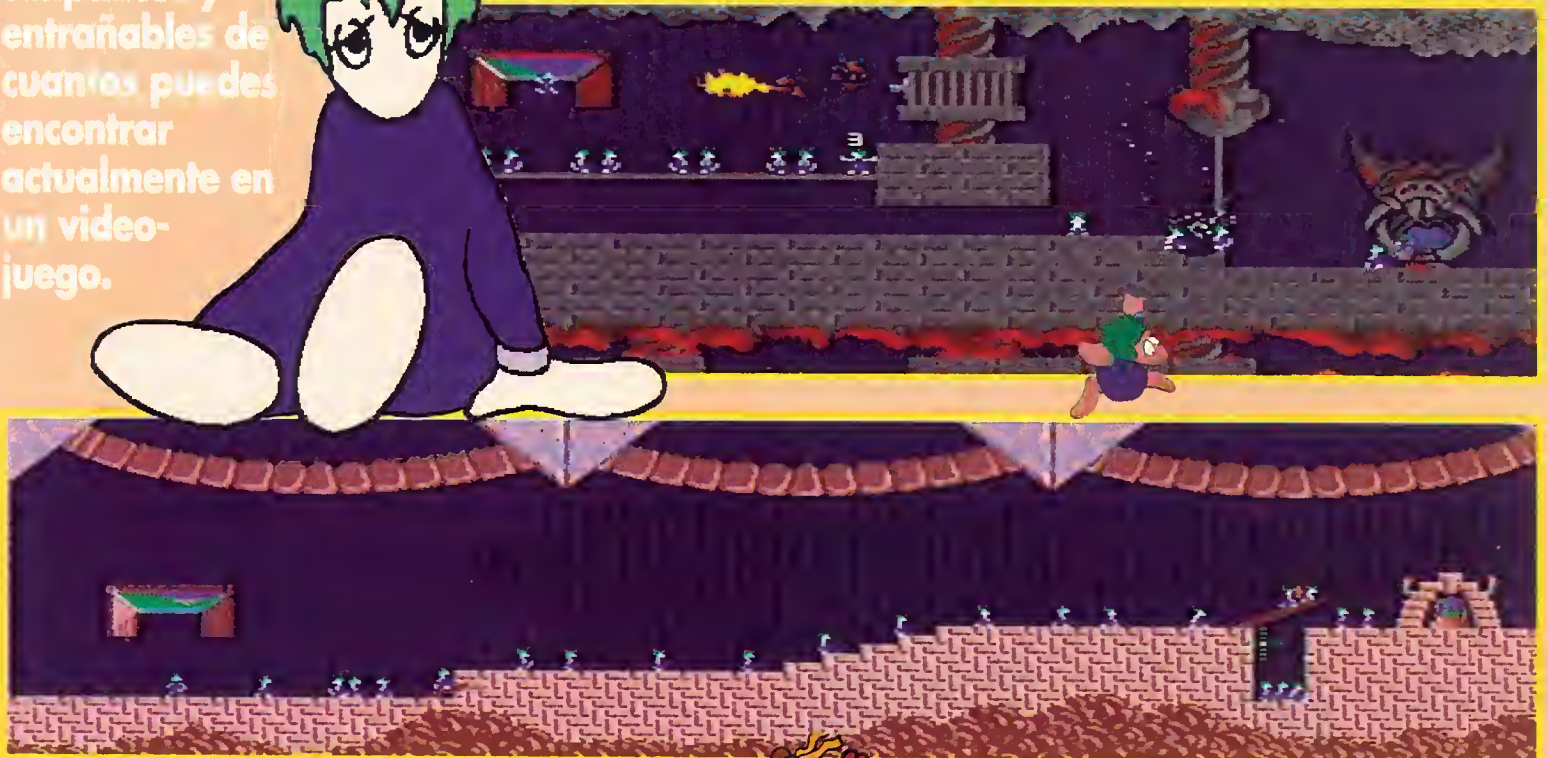
Los Lemmings son, posiblemente, los personajes más simpáticos y entrañables de cuantos puedes encontrar actualmente en un videojuego.



Consejos para cuidar de los Lemmings



Antes de que asimiléis el nuevo papel guía-Lemming que os propone el juego de Sunsoft, convendría que supiérais algunas cosas. Por ejemplo que... • Las Lemmings no tienen cerebro. Si las dejáis a su antaja, terminan estrellándose siempre. • Tened cuidado con las funciones que podéis asignarles. El juego os permite un número de excavadoras infinitas, ni de paraguas, ni de nada. • Para pensar mejor, hacer uso de la pausa indiscriminadamente. Con el Start pulsada será posible acceder al mapeado de un nivel para examinar las abstracciones. • Las Lemmings tienden a irse hacia la derecha. Vasatras ya la sabéis, así que si véis que por ahí van bien, calacad inmediatamente a un stopper. • La velocidad con que las Lemmings salen de casa suele ser idónea. Pero si os parece que van demasiada rápida, rebajar la velocidad. • Cada vez que sabrepaséis un nivel, obtendréis un código de cuatro letras que os facilitará la entrada al nivel en el que os hayáis quedado. • Las reglas claves: paciencia, ingenia, dominia de la situación, habilidad y rapidez de ideas.



► ni tampoco acompañados: van en masa, o en manada, para ser más exactos. Son sencillos, sensibles, fieles y aguantan lo que se les eche. Gozan del sentido del humor más fiero del software actual y del grado de actividad más constante de todo el universo conocido. Pero tienen un problema. Que no son muy inteligentes. Bueno, dos problemas: que deben llegar a casa en un tiempo límite y sorteando todos los obstáculos que se interponen en su camino.

Os imagináis la situación, ¿verdad?. Pues eso, de catástrofe. ¿O es que no os parece catastrófico tener que conducir hasta a 100 de estos pequeños e incontrolables Lemmings a la vez y apañárselas para que no se nos pierdan por el camino? No respondáis.. Millones de personas enganchadas a los Lemmings han respondido que sí. Aunque en realidad se lo hayan pasado pipa con ellos. Por algo será. Y os lo vamos a explicar.

Para hacer de guía de los Lemmings contaréis con la inestimable ayuda de unos iconos simples y claritos. Estos iconos contienen funciones -profesiones más bien- que cualquiera de los bichejos puede asumir y a las que deben adaptarse por el bien de la estirpe. Entre estas funciones están, por ejemplo: cavar, construir puentes, saltar en paraguas, ►





TAXING

Hay que salvar a: El 100% de los Lemmings
De un total de: 50 Lemmings
En un tiempo de: 4 Minutos
A una velocidad de: 50.



Niveles de dificultad



PRESENT

Hay que salvar a: Un 98% de los Lemmings
De un total de: 50 Lemmings
En un tiempo de: 5 Minutos
A una velocidad de: 10



SUNSOFT

Hay que salvar a:
Un 50% de los Lemmings
De un total de:
20 Lemmings
En un tiempo de:
1 Minuto.
A una velocidad de: 30



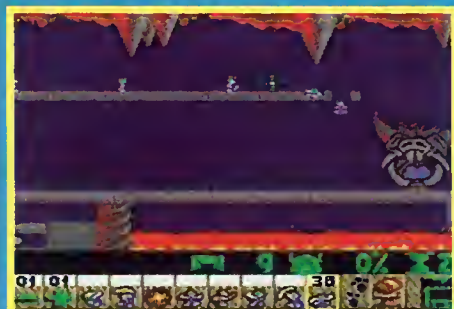
MAYHEM

Hay que salvar a: Un
100% de los Lemmings
De un total de:
50 Lemmings
En un tiempo de:
2 Minutos
A una velocidad de: 60



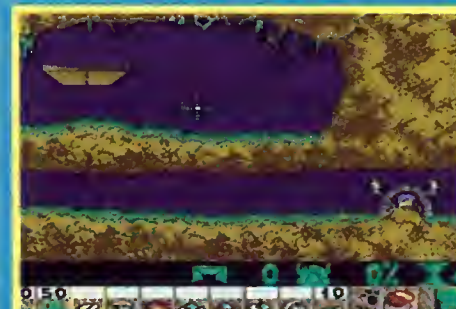
TRICKY

Hay que salvar a: Un
100% de los Lemmings
De un total de:
40 Lemmings
En un tiempo de:
3 Minutos
A una velocidad de:
Aparecen de uno en uno-
en pantalla.



FUN

Hay que salvar a: Un
10% de los Lemmings
De un total de:
10 Lemmings
En un tiempo de:
5 Minutos
A una velocidad de: 50



LO MÁS NUEVO

detener el imparable avance del resto del grupo, escalar montañas y alguna que otra actividad más que en algún cuadrado que tiene que haber por ahí, queda suficientemente explicada.

¿Qué hay que hacer?

Con la maraña de Lemmings descontrolada, ansiosa e impaciente, y con esos iconos de los que os acabamos de hablar, tenéis que conseguir llevar a la pandilla a casita. Lo primero que tenéis que hacer es calmar a la masa y lo segundo calmar a vuestro cerebro. Y razonar. El propósito del juego consiste en que asignéis a algunos Lemmings el trabajo adecuado en el momento oportuno.

¿Que? ¿que no lo acabáis de entender? Pues os lo explicamos más clarito. Los Lemmings, en cuanto aparecen en pantalla, empiezan a correr como locos siguiendo ciegamente a el que va el primero. Si éste se tira a un pozo... los demás detrás, de cabeza. Por tanto, lo que tenemos que hacer es que si, por ejemplo, en mitad del camino de nuestros amigos hay un precipicio, cogemos rápidamente el icono de hacer puentes y se lo aplicamos al líder. Éste evitará así que sus amigos sufran ningún daño. ¿Sencillo? Puede ser, pero las cosas pueden llegar a complicarse hasta límites insospechados.

Lemmings es, como véis, un juego de ingenio. Pero no de un ingenio aburrido y soso, sino de un ingenio para disfrutar de lo lindo, abusando de la imaginación.

Y ahí está la magia. En que estos simpáticos y geniales animalillos saben mantener viva nuestra atención para que les ayudemos a llegar sanos y salvos a su destino. Nosotros lo vamos a intentar con todas nuestras fuerzas. Se lo merecen.



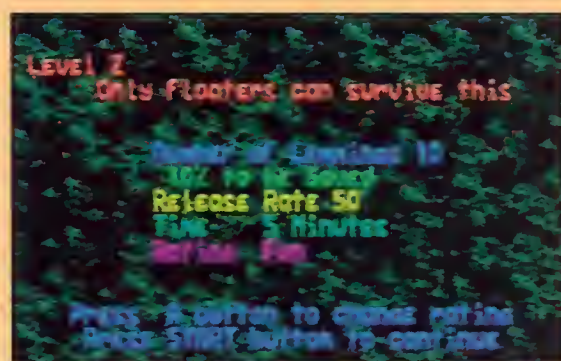
¡Todo por los demás!

En algunas ocasiones ciertos Lemmings deben dar su vida por los demás. No sobemos hasta qué punto lo coso ha solido cruel y hasta qué punto simpático, pero el coso es que, visto desde los ojos de los jugadores de Lemmings, esta generosa actitud no es sólo gracioso, sino necesario.

La auto-destrucción tiene dos posibles utilidades: ocober con los «stop-pers» uno vez que yo no son útiles, y osegurarse el poso o través de ciertos obstáculos, en el coso de que no se nos permito usor o los excavadores. La explosión del Lemming conlleva la destrucción de lo zono en lo que esté.



Este juego ha sido realizado por Sunsoft, sin duda uno de los mejores equipos de programación de cuantos trabajan actualmente en la realización de videojuegos para consolas.



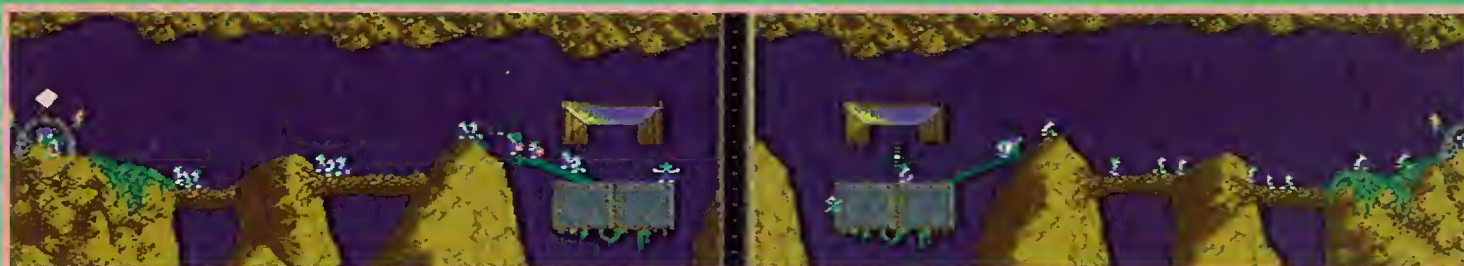
Lemmings es un juego en el que se te va a exigir una gran agilidad mental a la hora de elegir, en apenas unos segundos, la ocupación que han de asumir tus Lemmings. ¡Menos mal que existe la tecla de Pausa!



Para jugar acompañado

En el modo de dos jugadores, lo pontallo se divide en dos, y el color de los bichejos también. El jugador 1 controlará lo mitad izquierdo y o los Lemmings azules y el jugador 2 lo mitad derecho y o los Lemmings verdes. Lo misión seguirá siendo lo mismo, es decir llevar o los Lemmings de vuestro color o su

correspondiente coso, pero lo tactico de juego y algún que otro detalle combion sustoncialmente. Se trato de evitor o todo costo que los Lemmings del controrio lleguen o su coso, pera también que lleguen o lo nuestro. Y vole todo, oigo. ¡Esto sí que es divertida!



Versiones para todos o Los Lemmings que están al caer

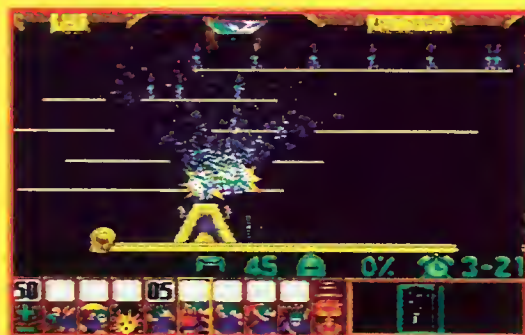
Aunque la primera versión de los Lemmings que he oído en nuestros monas es la de Mega Drive, estos bichillas azules no están par la labor de quedarse muy paradas. De hecha, a esta plaga de 16 bits la seguirán sus correspondientes versiones Master y Game Gear -en el caso de Sega- con muy paquitas diferencias con respecto a la que nos acupo. Pera na paroró ahí la casa. En breve también dispondremos de los versión via Nintenda del clásico: lo de Super Nintenda desarrollada por Sunsoft, la de Nintenda, tamada al asalta par Ocean y la de Game Bay, idem de idem. Tadas ellas igual de de-moleda-ras.



Master System



Master System



Super Nintendo



Super Nintendo



Nintenda



Nintenda

Me los llevo todos a casa

Unos mesecitos después de que se estrenen los Lemmings 2 en ordenador y unos añitos más tarde desde la concepción de lo que ya puede ser considerado como un clásico de los videojuegos, los Lemmings llegan a la Mega Drive.

Afortunadamente, hay juegos que jamás pasan de moda y que se dejan jugar como el primer día. Lemmings es el mejor ejemplo de ello y prescindir de este cartucho es un lujo que ninguna consola se podía permitir. Hemos de felicitarnos y hemos de felicitar a Sunsoft. A nosotros porque por fin tenemos a los personajillos más entrañables del universo jugable y a Sunsoft no sólo porque nos los han traído, sino por cómo lo ha hecho: de una forma simpática, excitante, apasionante, complicada, imaginativa... genial.

Giancarlo Vialli



LAS PUNTUACIONES



Inteligencia



SUNSOFT

Nº jugadores: 1 y/o 2

Dificultad: Depende del nivel y de la capacidad de uno.

Nº Continuaciones: Infinitas.

Nº de fases: Mas de cien.

90

80

93



Los Lemmings son lo más.



Que sea un poco cruel.

92



VENAL



NES CONTROL DECK
Consola + 1 mando.

8.600 +IVA



NES CONTROL DECK MARIO
Consola + 1 mando +
1 juego: **Super Mario Bros.**

11.990 +IVA



CONSOLA NES 001
Consola + 2 mandos.

9.300 +IVA



NES ACTION SET
Consola + 2 mandos + Video-pistola Zapper +
2 juegos: **Super Mario Bros y Duck Hunt.**

16.900 +IVA

MOGOLLON

en todo el mundo



NES SUPER SET

Consola + Nes four score (adaptador para 4 jugadores) + 4 mandos + 3 juegos: **Super Mario Bros, Tetris y Nintendo World Cup.**

21.290 +IVA

VEN A LA NINTENDO

Hay mogollón de posibilidades para entrar en acción. 5 packs para que elijas a tu gusto.

A un precio que mola mogollón.

En la Nintendo estamos todos.

Tus personajes favoritos. Todos tus colegas.

Es, de lejos, la consola con más juegos.

¿A qué esperas?



Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®

SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45

LO MÁS

NUEVO

Después de transcurridos algunos años, todos los amantes de los videojuegos, -y en especial de la consola Nintendo-, nos seguimos acordando de aquel fantástico juego de nombre "Shadow Warriors".

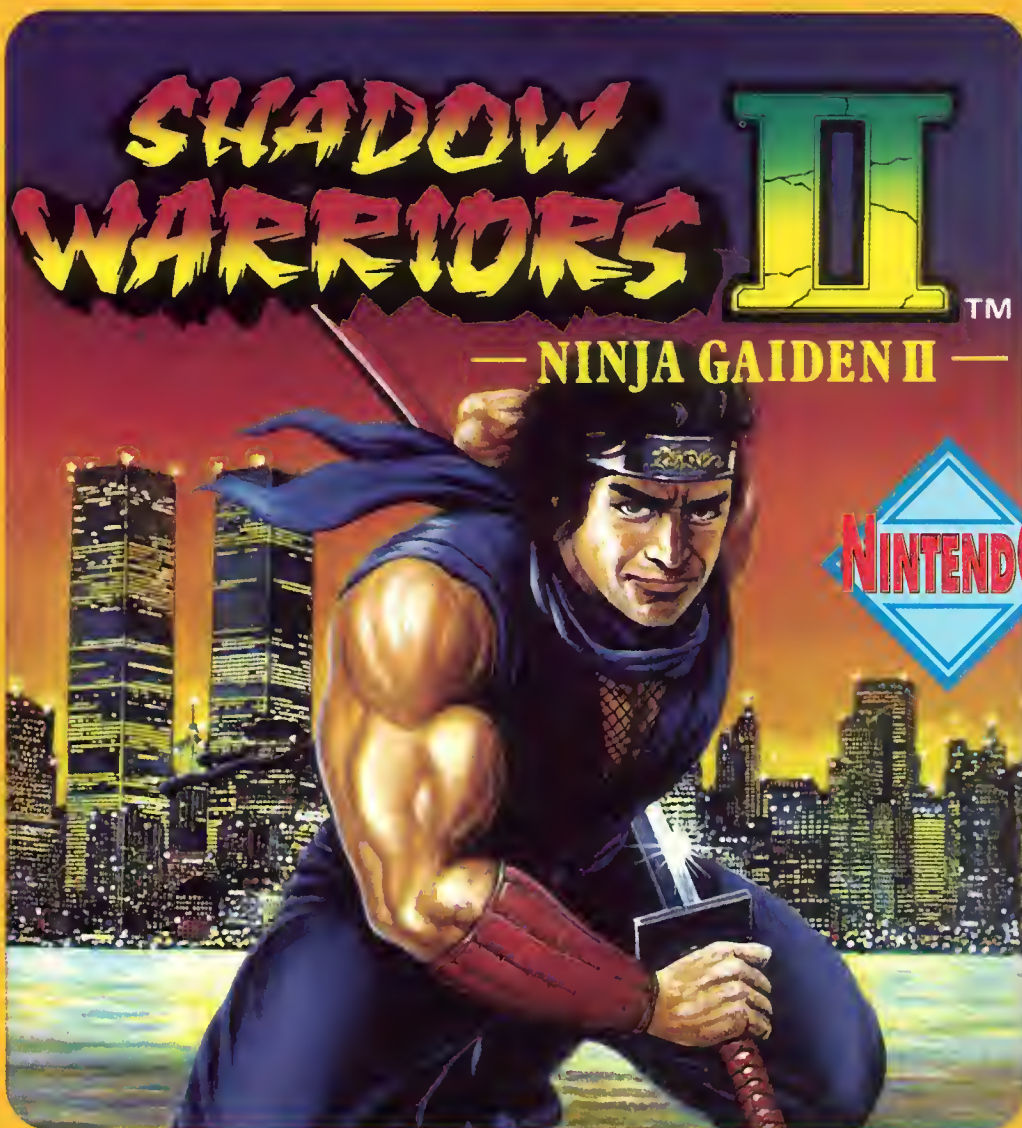
Gracias al gran éxito que obtuvo dicho juego, Tecmo ha decidido realizar una segunda parte, aunque, la verdad, ha esperadp bastante tiempo para hacerlo.

Sin embargo, pocas cosas han cambiado: El protagonista sigue siendo el mismo: Ryu, quien en su primera aparición en nuestra Nintendo tuvo que derrotar a Jaquio y sus demonios y destruir su templo. También podremos ver de nuevo en nuestras pantallas a Irene, agente de la CIA y amiga de nuestro héroe, que en la primera parte del juego fue secuestrada por Jaquio y rescatada por el valeroso Ryu.

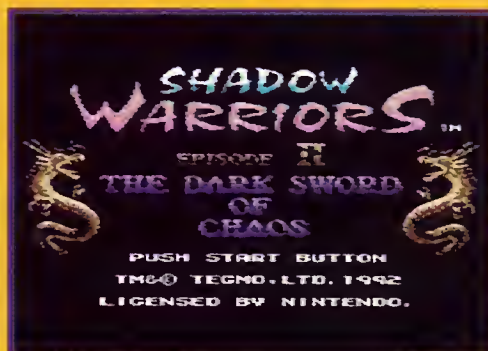
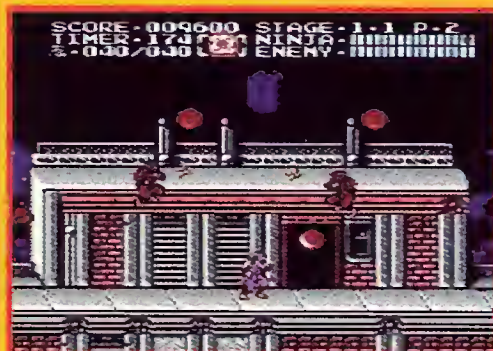
Transcurrido más de un año desde el final de esta aventura, los problemas vuelven a la vida de nuestros infatigables protagonistas. En esta ocasión el malvado que se encarga de volver a poner a prueba a nuestros héroes recibe el nombre de Ashtar, señor de las tinieblas, quien controla el secreto del ya muerto Jaquio.

De nuevo las terribles fuerzas demoníacas han sido liberadas y las tinieblas han cubierto con su espesura todo nuestro amado planeta. Los demonios campan a sus anchas por toda la Tierra sembrando el mal y la destrucción. La única forma de devolver los demonios a su mundo es acabar con Ashtar. Y sabes que tú, Ryu, eres el único ser humano que puedes realizar esta misión.

Por esto, decides armarte de valor e ►



EL PODER NINJA



Objetos mágicos

Cada vez que cortes una bola de cristal del dragón aparecerán objetos que te otorgarán algún tipo de magia ninja. Estos pueden ser de varios tipos:

Estrella arrojadiza: Al lanzarla surcará los vientos con una trayectoria rectilínea, hiriendo a todo enemigo que encuentre a su paso. Gasta 5 puntos de energía ninja.

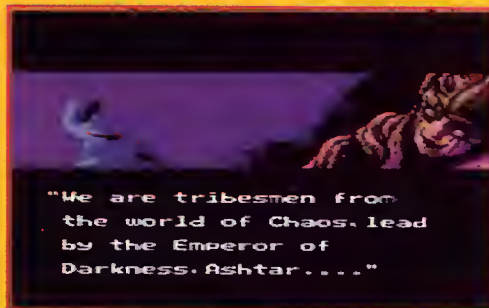
Suriken: Es similar a la anterior pero con efecto boomerang. Gasta 10 puntos de energía.

Rueda de fuego: Este tipo de magia consiste en el poder de arrojar fuego. Gasta 8 puntos de energía ninja.

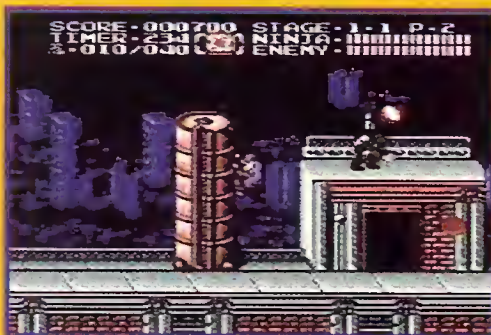
Bolas de fuego de dragón: Te permitirá transformar la energía de tu espada en bolas que podrás lanzar. Gasta 8 puntos de energía.

Rueda de fuego invencible: Podrás hacer que aparezcan unas llamas girando a tu alrededor que te harán invencible. Gasta 15 puntos.

Con esto, las cosas parece que se ponen un poco más fáciles, ¿no?



**Shadow Warriors ha vuelto.
¡Enhorabuena a los
amantes de los buenos
juegos de lucha!**



Objetos ninja

Las ayudas parecen no acabarse en este juego. ¡Menos mal!, porque de lo contrario...

Energía Ninja: Puede ser azul o roja, elevando tu nivel de energía a distintos grados.

El Pergamino del Espíritu del Dragón: Coloca tu nivel de energía ninja al máximo.

Cabeza Ninja Roja: Multiplica tu cuerpo, apareciendo otro ninja que seguirá tus pasos y te ayudará en todo momento.

Medicina: Si consigues este objeto tu indicador de fuerza aumentará.

Cabeza ninja azul: Una vida extra.

Bonificaciones: Pueden ser azules o rojas. ¡1000 ó 2000 puntos para el cuerpo!

LO MÁS NUEVO



Nuestro buen amigo Ryu recorrerá incansable numerosos niveles enfrentándose a todo tipo de malignos enemigos e intrincados peligros. ¡Cuidado!, la muerte acecha tras cada rincón...



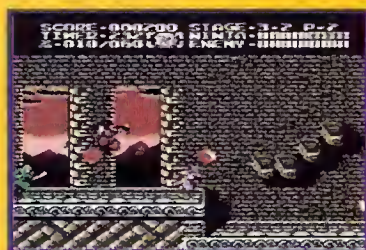
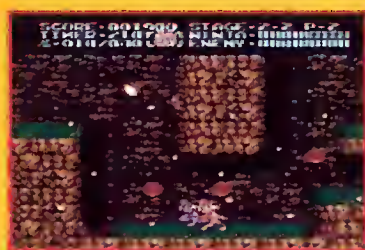
Los personajes

Ryu Hayabusa: Nació en la casa de Hayabusa, parte del Clan del Dragón. Pasee el secreta de la espada del dragón y es también conocida con el nombre de El Dragón Ninja.

Irene Lew: Es una de las mejores agentes de la CIA. Conoció a Ryu en su anterior aventura. Ahora le ha sido asignada una nueva misión.

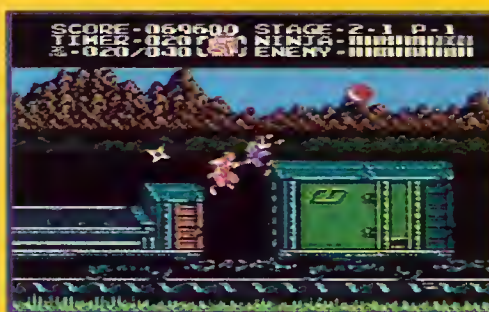
Robert T.S.: Es un personaje misterioso, a quien Ryu conocerá durante el transcurso del juego, y que querrá compartir con él la espada de dragón.

Ashtar, El malvado Lord: Es el líder del clan Deman e intentará conseguir un poder absoluto y dominar La Tierra, abriéndole la puerta hacia el infierno.



► inmediatamente corres a enfrentarte con el temible Ashtar.

Por supuesto, en tu camino encontrarás todo tipo de bestias infames y de luchadores asesinos que pondrán a prueba tus habilidades en el arte del ninjitsu. Y por si esto te parece poco, al final de cada nivel hallarás un enorme demonio que, a las órdenes de tu eterno enemigo Ashtar, tratará de detener tu misión por la vía rápida, es decir: acabando con tu vida. Estos cuatro seres demoníacos de fiera increíble y maléficos poderes son: Dando, el maldito, quien fue creado por Ashtar con los espíritus errantes de los vikingos que desaparecieron en sangrientas batallas en el mar; el Baron Spider, un científico del Instituto de Investigación Biológica Xabil quien, mientras experimentaba con una nueva especie de araña, fue



picado por una de ellas transformándose en un monstruo mitad hombre mitad araña; Funky Diamante, un cyborg equipado con un propulsor que le otorga gran movilidad y una bomba de fuego que utiliza como arma letal; y, por último, Naga Sotuva, terrible dinosaurio que ha estado viviendo en las aguas de un mundo subterráneo desde tiempos remotos y que ahora, a las órdenes de tu enemigo, te atacará con sus poderosas y afiladas garras.

Esperamos que todo esto que te hemos contado no haya hecho mella en tu inquebrantable arrojo y todavía sigas estando dispuesto a vestirte de ninja e intentar salvar la Tierra.

Si esto es así, te aseguramos que podrás disfrutar de un juego repleto de acción en el que la tensión no se separará de ti ni por un sólo instante. Compruébalo.



La mágica acción ninja

Quizás muchos de vosotros conoceréis la versión de las máquinas recreativas de este juego. Pues hay que decir que, -al igual que ocurría con la primera parte-, el desarrollo del cartucho de Nintendo no tiene nada que ver, excepto que en ambos casos el protagonista es, por supuesto, un Ninja.

Pero, tranquilos, porque esto no desmerece en absoluto de un juego divertido, adictivo y repleto de acción que, al contar además con unos buenos movimientos, unos cuidados gráficos y unas buenas melodías, maravillará a todos los poseedores de la Nes de 8 bits. Me juego mi suriken.

Patux



Arcade



87



84



90

LAS PUNTUACIONES

TECMO

Nº jugadores: 1

Dificultad: Un pelín excesiva.

Nº Continuaciones: infinitas

Nº de fases: 5



La acción, los movimientos. Tiene toda la magia de los guerreros ninjas.



En ciertos momentos se pasa de difícil.

89

NUEVO

Un mundo de pesadilla



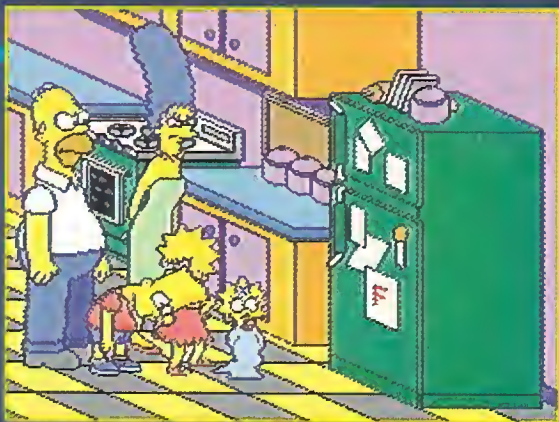
Si hiciéramos una encuesta a cerca de cuál sería la peor de vuestras pesadillas, seguro que todos mencionaríais algo relacionado con los deberes o los exámenes. Porque, ¿quién no ha soñado alguna vez con que el trabajo de toda una tarde salía volando por la ventana?. Pues yo, por ejemplo. Sin embargo, Bart Simpson no podría decir lo mismo.

Aquella noche, mientras nuestro amarillento amigo hacía los deberes atrasados de cuatro semanas, le invadió un imparable deseo de dormir. ¡No puede ser, tengo que resitir...! Unos segundos más tarde, su puntiaguda cabezota se estrellaba contra

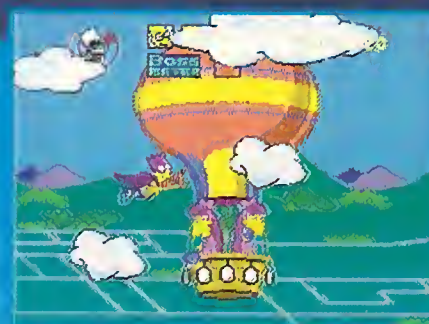
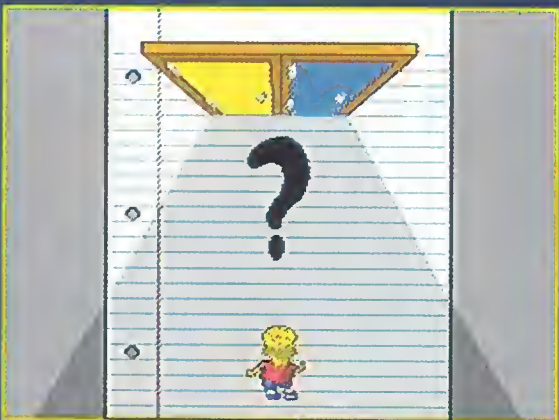
el escritorio y unos estruendosos ronquidos invadieron la habitación.

De pronto, una ligera brisa penetró por la ventana... Antes de que Bart pudiera hacer nada por evitarlo, las diez hojas que contenían el trabajo de cinco minutos, volaron hacia la calle. Sin pensárselo catorce veces, el intrépido Simpson saltó por la ventana y... ¡aaahh!

Anonadado, Bart, miró a su alrededor: una manada de buzones correteaba por las calles, la cabeza de Jebediah danzaba alocadamente por las aceras de Springfield.... El mayor de los Simpson empezó a darle al coco y llegó a la conclusión de que se había metido en su propia pesadilla. Mientras andaba metido en ►



Bart, una vez más, ha conseguido sorprendernos gracias a este genial cartucho en el que el humor y la simpatía vuelven a ser los principales protagonistas.



La puerta azul: Bartman

Aquí tenemos a nuestra genial Bart convertida en héroe valiente con antifaz, capa y tirachinas incluida. El escenario de la puerta azul te llevará a las cielos de Springfield para enfrentarte a las individuos más graciosas y características de la serie de TV. A lo largo de tu viaje por los alturas, tendrás que disparar o esquivar a toda la que aparezca en pantalla: globos de Krusty, nubes radiactivas y relámpagos. Cada cierto tiempo, aparecerá un "boss" (a enemigo grande) de increíble dureza y con un contador de energía incluido al que tendrás obligación de fundir con vuestro tirachinas: Barney el borracho y su elefante rosa, las gemelas Sherri y Terri, Nelson y Smithers por las veces. Al final os enfrentaréis al mismísimo Montgomery Burns montado en su biplano de la primera guerra mundial. Si acabáis con él, recibiréis una valiosa pagnina de apuntes.



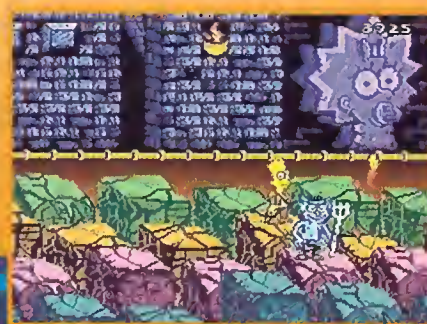
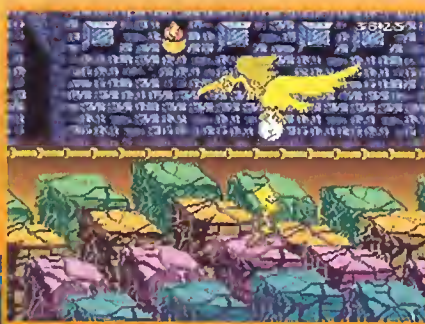
La puerta naranja: El templo de Maggie

Si traspasáis esta puerta, te encontraréis en el nivel más difícil del juego: el misterioso templo de Maggie. Para completar este oscuro, frío y húmedo lugar, tendrás que ponerte el disfraz de Indiana Bart, y enfrentarte a las peligrosas áti-gas en riesgo.

Para lograr avanzar esta fase tendrás que saltar por las piedras, flagelando a las enemigas y evitando indeseables seres como diablillos azules, pajarros de

mal agüera y los chupetes que lanzan las efigies de su hermana desde la pared. Si logras atrapar los huevos recibirás una vida extra, pero la perderás irremisiblemente si saltas sobre una piedra que se derrumbe si eres alcanzada por algún enemigo.

Al final de esta dura fase, si es que llegas hasta él, obtendrás dos valiosas páginas de tus deberes.



Extrañamente divertido

El calificativo que mejor podría definir la penúltima aventura de los Simpsons es: extraño.

Pero extraño de una forma positiva, por supuesto, porque Acclaim ha logrado captar a la perfección ese particular ambiente que rodea a esta singular familia, lo cual se ha conseguido, sobre todo, gracias a unos gráficos sencillos y coloristas -como los dibujos de la TV-, y a un sonido entrañable que conseguirá meternos de lleno en la alocada pesadilla de Bart.

Por otra parte, la posibilidad de elegir el mundo a visitar facilita mucho la jugabilidad, permitiéndonos disfrutar de las cinco fases desde el primer momento del juego.

Otro título para los Simpsons, original, más extraño que extraño, -como diría Bart-, y que está dispuesto a convertir vuestras partidas en auténticas pesadillas de diversión.

The Elf

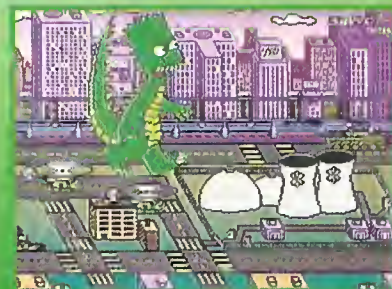


La puerta verde: Bartzilla

Esta será la fase que convertirá al minúsculo Bart en un dinosaurio en el más pura estilo Gdzilla.

Tu misión será destrozara toda la que salga a tu pasa: edificios, centrales nucleares, helicópteros, tanques, aviones y hasta veloces trenes de pasajeras.

Gracias a tus varias tipas de dispara podrás defenderte de estas ataques y avanzar hasta conseguir una de las páginas. Si logras atravesar la primera parte de la fase, tendrás que trepar por un gran edificio donde te asaltarán muchas sorpresas, entre ellas Mamithra y el propia Hammer, convertida en King Kang que nos esperará en la alta del rascacielos.



Bart's Nightmare nos permite jugar en cualquier momento en seis escenarios completamente diferentes: los cinco mundos de pesadilla y uno más que sirve de unión entre ellos.

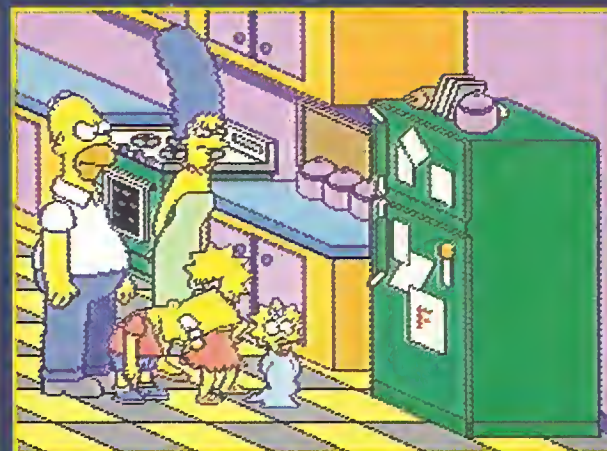
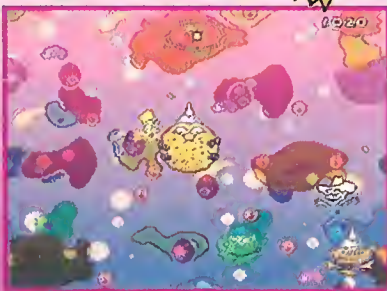


La puerta morada: La corriente sanguínea

En esta sanguinalenta fase, armada con una bamba de bicicleta tendrás que surcar la corriente sanguínea de Bart en busca de las traviesas virus y de tu buen amigo Jae Fusión.

La fama de destruir estas virus es inflándolas hasta que revienten, teniendo cuidada de que no nos alcancen con su casca y sus bambas.

Si recagamos varias veces al amigable y entrañable Jae Fusión, recibiremos una página de deberes. ¡Bieeeeeen!



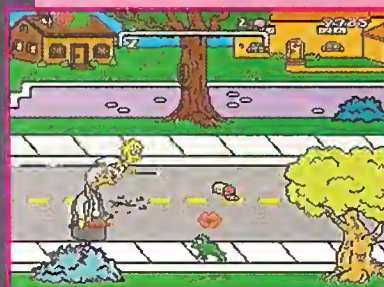
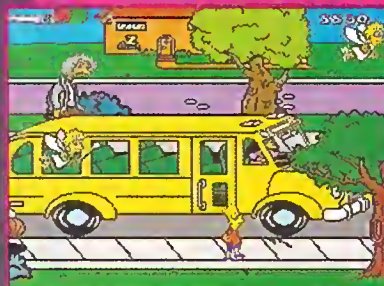
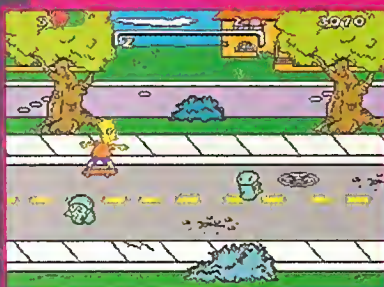
Las calles de Springfield: Windy World

Este es el mundo de portido, el que une a todos los demás y al que volveremos sin remedio tras cumplir o fracasar en alguno pesodillo de los puertos de colores. Este mundo porolelo de Springfield es uno outéntico pesodillo y te encontrarás con cientos de peligros que te harán lo vido imposible y disminuirán el número de "zetas" de tu borro de energía.

La primero que te sorprenderá de esto fose es el increíble scrall parolox de impecable reolizocián... Pero dejémonos de tecnicismos y continuemos con lo que nos intereso.

En Windy World nuestro ojetiva será recorrer los colles de lo querido ciudad, busconda los deberes de Bort que vuelon por ohí. Cuondo consigomos uno pógino, occederemos a uno pontollo con das puertas de diferente calar. Dependiendo de lo elección seremos transportados a uno pesodillo de-terminado.

Algunos de los peligros que se dorán cito en esto fose son buzones corretones, estatuos boilorinos, obuelos cochondos, pelotos soltorinas, Jimba y su bonda y una docenita más de ogrodobles seres de auténtica pesadilla.



► estos pensamientos, vio cómo una hoja con sus deberes pasaba volando ante sus narices. Rápidamente se tiró a por ella...

Y esta, consolegas, va a ser precisamente la misión que Bart tendrá que cumplir en este auténtico juegazo de Acclaim: recorrer el mundo de sus pesadillas y recuperar las diez hojas perdidas.

El juego, a grandes rasgos, funciona así. Cada vez que Bart encuentre una de las páginas, aparecerá ante dos puertas de diferente color, cada una de las cuales le conducirá a una pesadilla diferente: convertirse en el monstruo Bartzilla, perseguir a los treviesos Picante y Chirriante, visitar su propio flujo sanguíneo, encarnar el papel de Bartman y penetrar en el misterioso templo de Maggie. Si es capaz de salir sano y salvo de ellas, será recompensado con una o dos de sus codiciadas paginillas.

Pero ¡cuidado! porque si Bart es alcanzado por algún enemigo y pierde toda su reserva de "zetas" (Zzzzzzz...) y vidas, la pesadilla habrá acabado y empezará otra peor: la de tener que colgar su suspenso en el frigorífico para mofa y befa del resto de la familia.

La puerta amarilla: Itchy y Scratchy

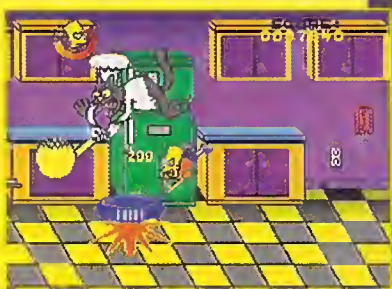
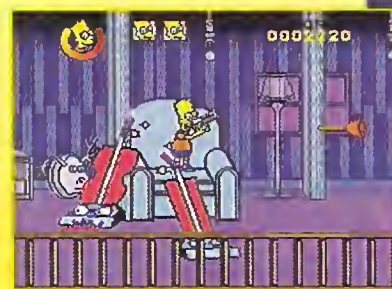
Y entromos en lo puerto amorillo...

En este mundo al revés, los queridos ídolos de Bort yo no se pelean entre ellos, sino que ounorón todos sus molas intenciones para seguir los posos de Bort con el único e insano fin de oplostorle o incinerarle viva. Cualquiera de los dos opciones le volen.

Lo occión transcorre en el interior de uno coso de oporiencio normol, y el objetivo de Bort consistiró en desem-borozorse de litchy y Scrotchy o mortillozo limpio, al tiempo que evito el continuo otoque de estos personajillos que le otormentorón con todo tipo de abjetos.

A medido que transcurro esta fase, podremos recoger ormos más potentes como extintores y lonzo ventosos, los cuoles nos resultorón imprescindibles na sála para acabar con el goto y el rotón más troviesos del mundo, sino tombiém con otros elementos oliomente peligrosos como aspiradores, teléfonos osesinos o cuadros con vido propio.

Cuondo terminemos felizmente esto fose que transcorre o lo largo, oncho y alto de la pesodillesco caso, recibiremos dos póginos de los deberes de Bort.



LAS PUNTUACIONES



Acción

ACCLAIM

Nº jugadores: 1

Dificultad: Como escapar de tu peor pesadilla.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 6



85



90



91



El ambiente Simpson está perfectamente recreado. Picante y chirriante



Un poco difícilito y la fase de Bartzilla es un poco simple.

90

LO M Á S

NUEVO

GAME BOY

YOU GOT
QUINT
ITEM

SAKUGARNE



El instituto Chronos es famoso por sus eficaces crecepelos. Pero ésto, en realidad, no es más que una vil tapadera, ya que en lo que realmente están trabajando sus científicos -para desgracia de las numerosos calvas que pueblan nuestro pelado mundo-, es en una sofisticada máquina del tiempo.

Un buen día, el Dr. Wily, calvo desde los doce años, en su afán por acabar con su problema capilar visitó el famoso instituto. Pero cual fue su sorpresa al descubrir la trama secreta que se urdía en los sótanos del centro.

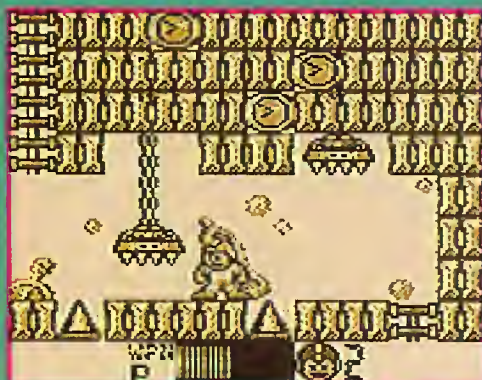
Sus ilusiones de conseguir una abultada melena estilo vocalista de Gun & Roses se fueron al traste en un segundo. En ese mismo

instante, juró vengarse de quienes le habían echo albergar falsas esperanzas.

Para colmo de males, Kati Socias, -su espantosa novia-, al enterarse de que nunca podría acariciar una melena que surgiera del coco de nuestro amigo, decidió abandonarle y se fugó con Armand, un sarnoso rastafari de estropajoso pelo.

Rojo de ira, el Dr. Wily irrumpió en la caja fuerte del instituto y se hizo con la Espumadera del Tiempo, gracias a la cual se adelantó nada menos que 37.426 años.

Ahora, nadie sospecha de sus terribles planes de venganza contra la humanidad, pero la realidad es que una seria amenaza se cierne sobre el planeta. ►

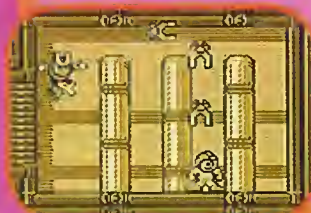


LA BATALLA POR EL TIEMPO



Diabólicos jefes androides

Estos que aquí véis son algunos de los temibles seres con los que deberéis enfrentaros en vuestro camino hacia el Dr. Wily. Aniquilad al robot maestro de cada nivel, recoged su ormo y preparaos para la siguiente -y todavía más divertido- confrontación cibernética.

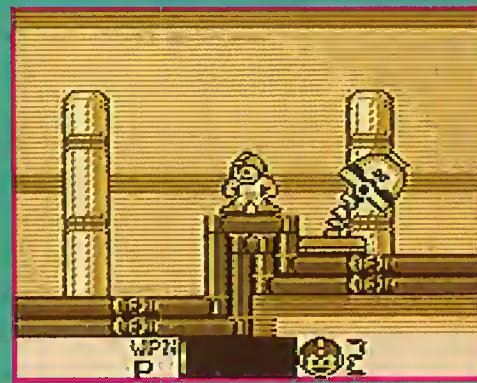
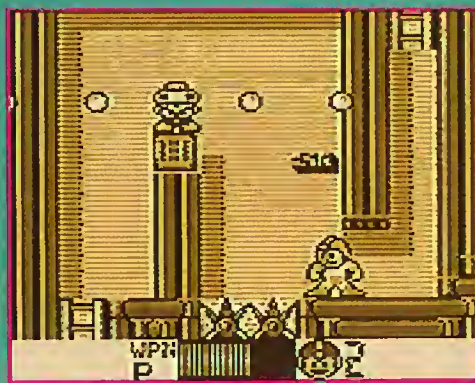
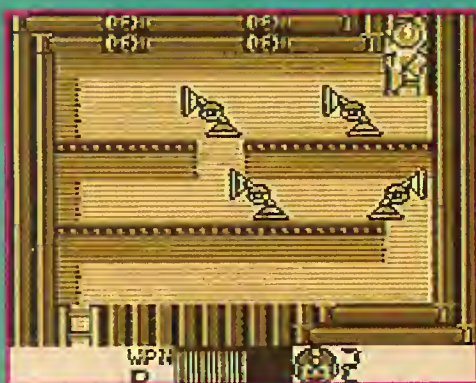


Megaman es, sin duda, uno de los mayores ídolos para Game Boy. Pero ahora, con su regreso, seguro que consigue ganarse a miles de nuevos amigos.



Los escenarios de Megaman 2 son bastante variados y nos llevan a tipos de juegos ligeramente diferentes que conseguirán que el cartucho no resulte aburrido ni un segundo.

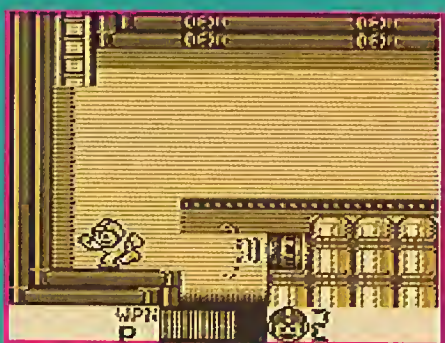
Nuestro pequeño héroe deberá enfrentarse a enemigos de tamaño y fiereza increíbles. Pero Megaman no se asusta ante nada ni ante nadie.



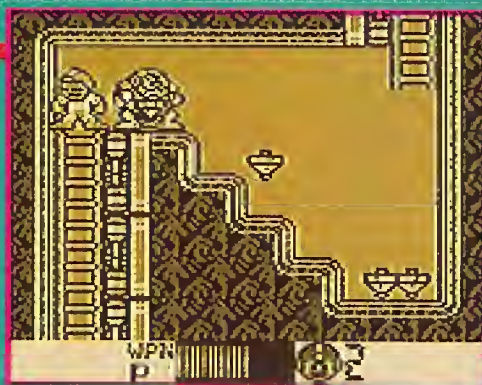
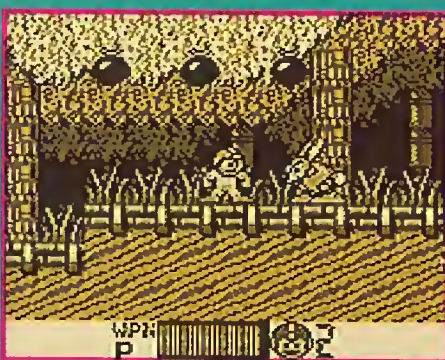
LO MÁS NUEVO



En algunas pantallas de Megaman 2 nos encontraremos con enemigos realmente surrealistas. Mirad, arriba, mirad...



En este nuevo cartucho para Game Boy, el pequeño héroe no parará de correr ni un sólo instante. ¡Ni nosotros de divertimos!



Mega poderes

A medida que vayas derrotando a tus enemigas, éstas te irán "absequeiando" con más y más poderosas armas. Aquí te presentamos algunas de ellas que, como ves, van desde paracaídas a balas de fuego, pasando por imanes, puñas lanzables...



WP	P	RC
P	RM	RJ
TP	AR	ME
WD	NE	MG
CL	EN	
HA		

WP	P	RC
P	RM	RJ
TP	AR	ME
WD	NE	MG
CL	EN	
HA		

► Afortunadamente, Megaman -el héroe consolero más simpático de todos los tiempos-, se entera de la noticia y, junto a su perro Rush, parte a la velocidad del rayo en busca del Dr. Wily.

Una vieja peluca es la única pista con que cuentan nuestros simpáticos amigos. Rush olfatea sin cesar y se detiene en la entrada de una angosta caverna... ¡Por fin encontró la guarida! El olor a loción capilar barata no deja lugar a dudas: el doctor se encuentra allí dentro.

Pero las cosas empiezan a complicarse. Cuatro robots traídos del futuro, vigilan el acceso de Megaman al cuartel de operaciones del malvado doctor. La misión no ha hecho más que comenzar.

Esta es, -aderezada con el personal toque humorístico que nos caracteriza-, la propuesta que Capcom nos plantea para la segunda parte del sorprendente Megaman.

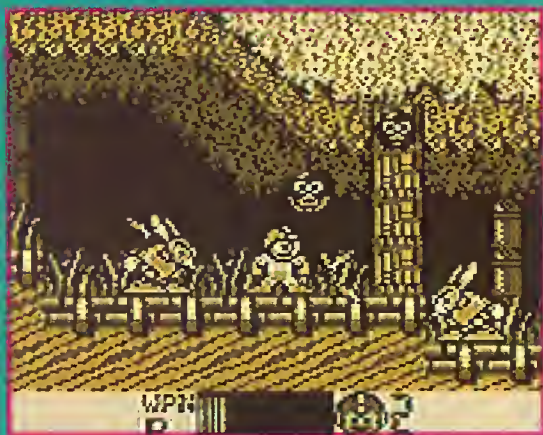
Cuatro mundos, cuatro niveles, cuatro robots, en definitiva, que se interpondrán en nuestro indefectible camino hacia la victoria.

Al iniciar el juego puedes seleccionarlos a tu antojo y, para que te vayas familiarizando con ellos, te los vamos presentando: Air Man, Wood Man, Metal Man y Clashman.

Su derrota supondrá, además de una enorme satisfacción por tu parte, una nueva arma que incorporar al arsenal de Megaman. Estas armas pueden llegar a ser diez, y a ellas tendrás que sumarle



Como bien dice nuestro reportero dicharachero Pepo Scope, cada vez resulta más difícil encontrar un juego para Game Boy que no tenga un nivel de calidad más que aceptable. Pero este Megaman 2, de verdad, ¡es que se sale!



Si tuviéramos que hacer en estos momentos una galería de personajes ilustres para Game Boy, sin duda Mario ocuparía el número uno. Pero después de este juego, nos atreveríamos a decir que Megaman se le acercaría muy peligrosamente.

Las divertidas habilidades del perrillo Rush. Por ejemplo, si obtienes el Rush Coil, tu compañero canino se convertirá en un potente trampolín, si haces lo propio con el Rush Marine tendrás la capacidad de viajar debajo del agua y si lo que aparece ante ti es el Rush Jet, obtendrás la increíble posibilidad de sobrevolar todos los peligros.

El triunfo sobre los cuatro robots te trasladará a una escena alucinante. El doctor Wily ante tí, tú dispuesto a apresarle y ¡oh no! un interruptor provoca el hundimiento del suelo... ¡Cuatro nuevos robots: Hard Man, Needle Man, Magnet Man y Top Man! ¡Esto ya es demasiado!

De lo bueno, lo mejor

Megaman II es un auténtico súper con todas las letras. Y si te sirve de algo, para mí, -con el permiso de Super Mario Land II-, es el mejor juego de Game Boy que he tenido la ocasión de probar. Nueve fases con diferentes escenarios, enemigos de enorme tamaño con un dinamismo sorprendente, y como ingredientes insustituibles, diversión a raudales y jugabilidad inmensa.



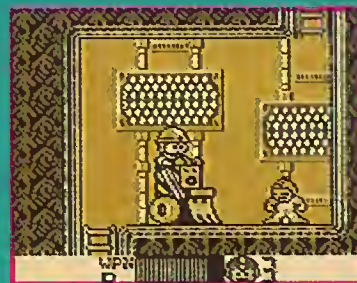
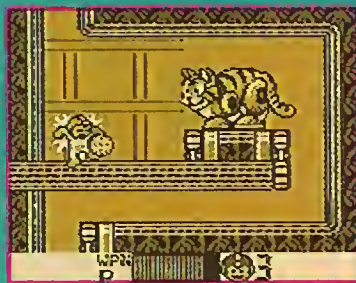
La verdad es que cada vez nos resulta más difícil encontrar algún juego malo para la portátil de Nintendo pero, -como diría algún cocinero famoso-, Megaman II es de lo bueno lo mejor y de lo mejor lo superior.

Da toda la sensación que esta frase se hizo pensando en Mega man 2.

Pepo Scope



Si echáis un vistazo a estas pantallas comprobaréis que la variedad de escenarios y enemigos de Megaman 2 parecen no tener fin. Desde luego, el jueguecito en cuestión es un auténtico derroche de imaginación y buen hacer.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

CAPCON

Nº jugadores: 1

Dificultad: Nunca es fácil salvar a la humanidad.

Nº Continuaciones: Infinitas

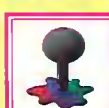
Nº de fases: 8 y la final



93



92



94



La variada gama de enemigos.



Si encuentras algo, dínoslo.

93

LO MÁS NUEVO



Batman ha "retornado". ¡Y de qué manera! Vaya juegazo, consologas, ¡de esos que no hay que perder ni un siglo en hacerse con él!

Líos de murciélagos

Entre todas las Batman que están saliendo ultimamente, nos están mantando un lío que no hay quien se aclare. Vamos a intentarla...

Batman fue la primera licencia oficial del hit. Salió en Mega Drive hace unos meses y fue realizada por Sunsoft.

Batman Returns (éste misma) retoma la licencia de la película. Supone un avance enorme en cuanto a diseños y no, no ha sido realizado por Sunsoft. Aunque lo parezca.

Batman: Revenge of the Joker aún no lo hemos visto en las 16 bits de Sega, aunque sí, en las de Super Nintendo. Sus artífices (Sunsoft, o por lo menos sí), hortas de esperar que llegara la licencia, decidieran adelantarse a la ficción y reeditar su primer éxito. Y por la pinta...

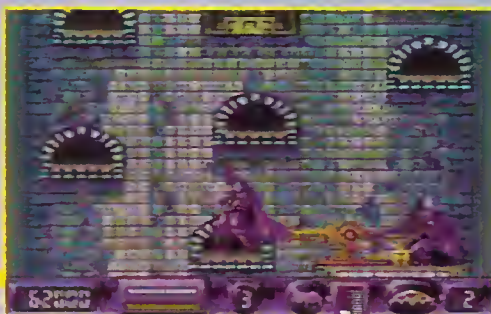
Y un último título para acabar de formar el lío, **Batman: Return of the Joker**, que es la versión para lo Master y para Game Boy del **Batman: Revenge of the Joker**. ¿Os habéis aclarado algo? ¿Na? Pues no os preocupéis tampoco, pero no os preocupéis. ¡Con todas las pasamos igual de bien!

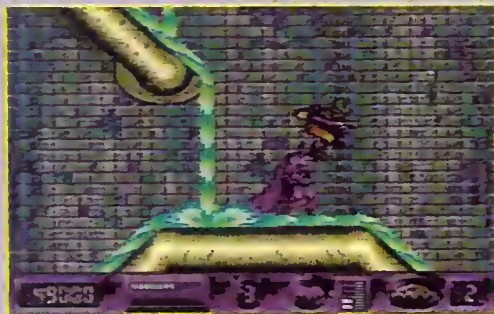
MEGADRIE

BATMAN RETURNS



EL REY DE LA NOCHE





A

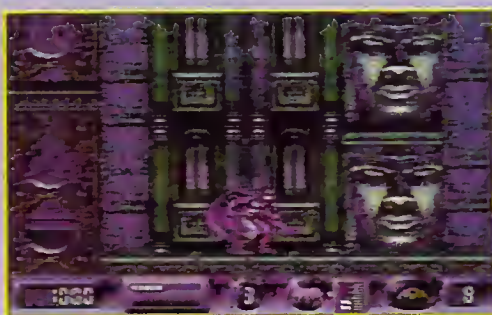
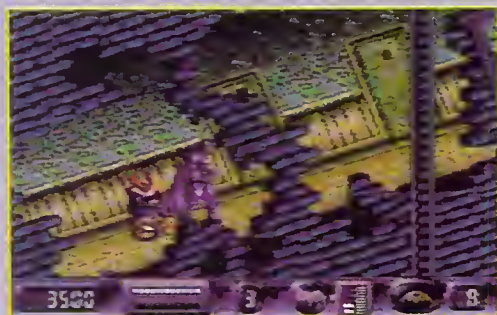
terrizó el murciélago y se hizo la luz en la ciudad oscura. Combatió con el impresentable de la baraja -el joker, ¡cómo no!-, y se abrió camino en el interior de uno de los juegos para Mega Drive más celebrados de los últimos tiempos.

Pero la oscuridad volvió. Con un aberrante pingüino y una mujer gato. Y Batman tuvo que encerrarse de nuevo en la cueva y prepararse de forma cocienzuda para el nuevo evento. Se compró otro traje, algo más claro, se agarró a la cuerda -recordad que no podía volar- y se dispuso a limpiar de sombras los cinco actos, divididos en fases, que se habían planteado para su regreso.

Y aquí está. Más grande y más impresionante que nunca.

Sumergido de lleno en un juego preciosista, oscuro, de gráficos misteriosos e inclinación a lo tético.

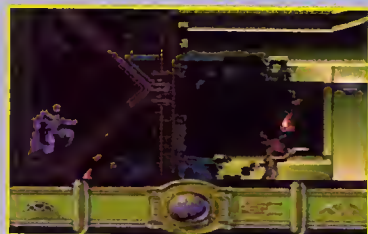
«Batman Returns» es un arcade que no encuentra el límite entre lo visual y lo puramente hábil. Algo más para contemplar que ►



Batman vuelve. Y lo hace, -como siempre-, de una manera espectacular. ¡Otro imprescindible para Mega Drive!



LO MÁS NUEVO



► para romper el pad. Basa sus nuevos poderes en un diseño multifase -al más puro estilo Ocean en el viejo Spectrum- que tan pronto es ascendente, como lineal, como hacia abajo y en pendiente. Brilla por su originalidad, por los destellos de clase y por la cantidad de posibilidades que ofrece. Batman salta, maneja la cuerda, dispara batarangs, hace de Bruce Lee y encima gusta. No se le puede pedir mucho más a un héroe.

Si acaso que no sea tan sobrio. Ni tan serio. Tampoco es tan triste la situación. Un pingüino y una catwoman cabreada no pueden armar tanto alboroto. Excepto, claro, en los siguientes casos: que hayan extendido su poder mental por todo Gotham y que controlen las alcantarillas, los barrios bajos y el subsuelo de la ciudad. Entonces es para preocuparse. Y entonces es cuando hay que intervenir. Pero para eso está el Rey de la Noche. Para demostrar a los mortales -entre los que él mismo se encuentra- que cuando se decide volver, se vuelve a lo grande y que Batman tiene todo el poder para no dejar nunca de asombrarnos.

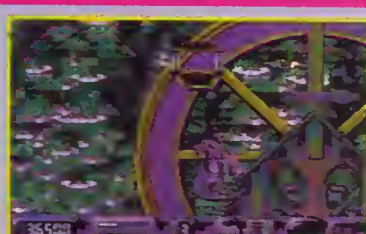
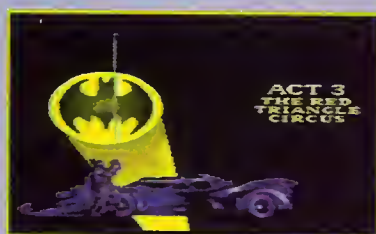
El héroe perfecto

Grandes títulos, grandes juegos. Oscuros, pero grandes. Porque ya os habréis fijado, claro. *Batman Returns* es oscuro: el decorado es oscuro -casi siempre-, la acción tiene lugar en la oscuridad -de las alcantarillas, del subsuelo- y de todo transcurre de noche. Era la idea de la película y ha sido la idea del juego. Pero no importa. Porque el murciélago sigue brillando con luz propia.



Ha regresado el incombustible murciélago de siempre. Con sus virtudes, aumentadas, y sus defectos, anulados. Se agradece el paso del tiempo. Porque a estos héroes no les salen arrugas sino que se hacen mucho más perfectos.

Giancarlo Vialli



Salta a la vista: la oscuridad es el elemento principal de *Batman Returns*. Pero no os preocupéis, a pesar de la escasez de luz vais a poder contemplar en la pantalla de vuestra Mega Drive unos gráficos realmente "de película".

Los escenarios en los que transcurre este juego están ambientados a la perfección, y sus decorados y melodías que los acompañan nos transportan al pleno corazón de Gotham City.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Constante.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 5



92



80



89



El muciélago, la licencia oficial, el tono oscuro y siniestro y la variedad de situaciones.



Quizá el sonido. Y la dificultad.

90

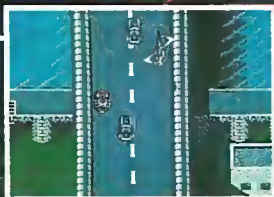
SUNSOFT

ZONA SALVAJE

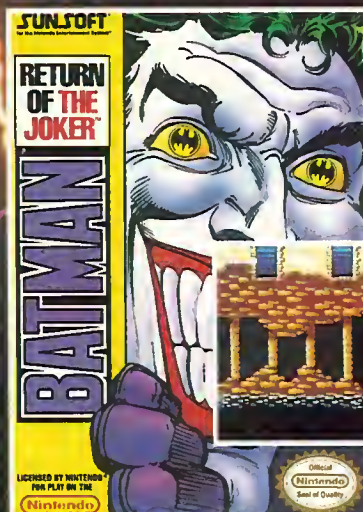
BATMAN, THE JOKER, THE DARK KNIGHT and all related characters, logos and indicia © 1991 DC Comics. GREMLINS © 1990 Warner Bros., Inc.



Recorre peligrosas avenidas a bordo del coche mas sofisticado del mundo.



Con amigos como estos, ¿quien necesita enemigos? Vuelven los gremlins y, esta vez, vienen a por ti.



El Joker ha vuelto a Gotham. Y trae con él a una legión de supervillanos.



Vive, a los mandos de una bestia de la carretera, una aventura trepidante.



En el país de Ufouria, las Tres Llaves del Templo permanecen ocultas. Tu misión es encontrarlas.



MAS EMOCION PARA TU NINTENDO.

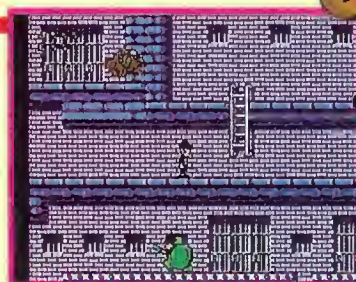
Atrévete con lo nuevo de SUNSOFT.



SPACO. S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

LO MÁS

NUEVO



NINTENDO

THE BLUES BROTHERS



Ha llegado la hora de la marcha y el desenfreno. Música a todo volumen retumba por las calles. La gente no pasea, baila a ritmo de blues. Todo está listo para el delirio... ¡Los Blues Brothers han vuelto a la ciudad!

Jake y Elwood están dispuestos a poner otra vez a la gente patas arriba en un concierto que se recordará en los anales de la historia.

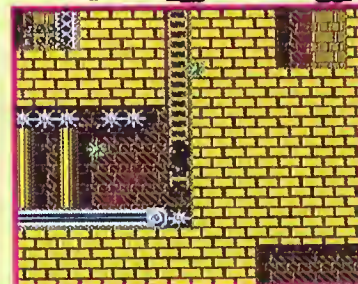
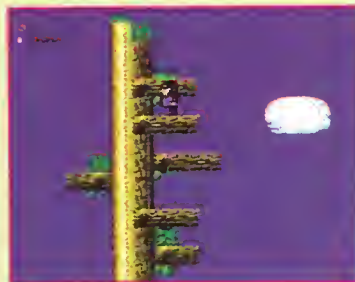
Pero parece que nuestros marchosos amigos van a encontrarse con un pequeño problemilla. Resulta que el Sheriff McGraw no está dispuesto a soportar otro escándalo musical como el que sufrió en la anterior visita de los Blues Brothers a su ciudad, y ha llegado a la conclusión de que la mejor manera de evitar que se le se descontrola la población es impedir que se celebre el concierto. ¡Y

qué mejor manera de evitarlo que cerrar todos los accesos al local!

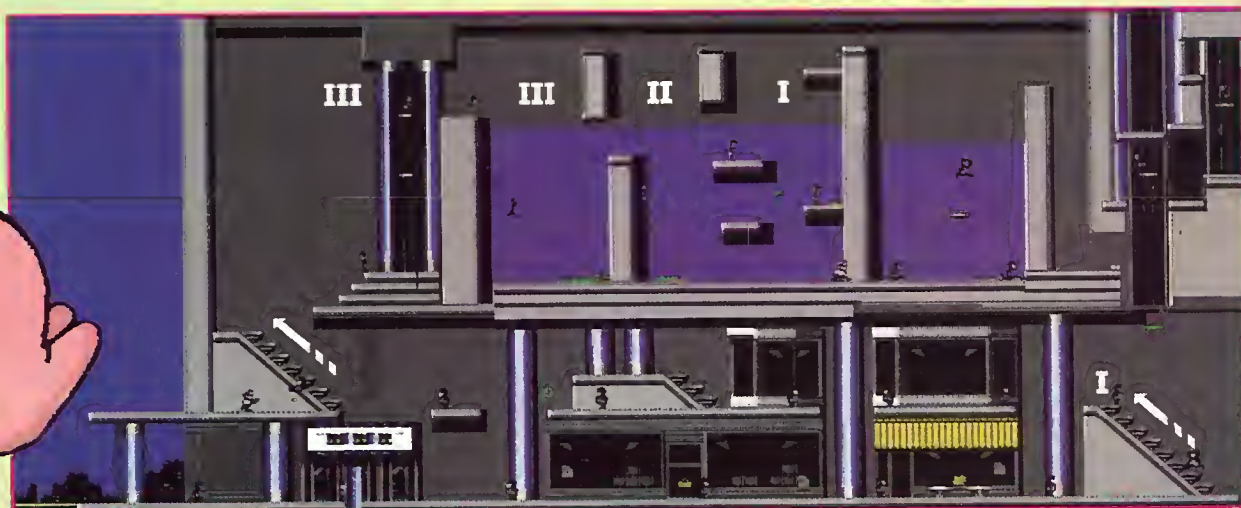
Pues ya puedes imaginarte la cara de sorpresa que se les ha quedado a Jake y a Elwood cuando han visto que no hay manera de llegar hasta la sala de conciertos. Sin embargo, nuestros rockeros no se rinden tan fácilmente y están dispuestos a buscar un camino cueste lo que cueste.

Y seguro que tienen búsqueda para rato porque Jake dice estar seguro del camino, y cuando Jake está seguro de algo...

Los simpáticos Blues Brother comienzan así su desesperada búsqueda en los grandes almacenes de la ciudad. Para lograr salir de allí deberán utilizar elevadores medio rotos, cabalgar sobre esquivos tiburones (sí, sí tiburones) y dar esquinazo a policías furibundos. La única salida que encuentran les lleva directamente a una inmensa cámara frigorífica, donde enormes guisantes les ►



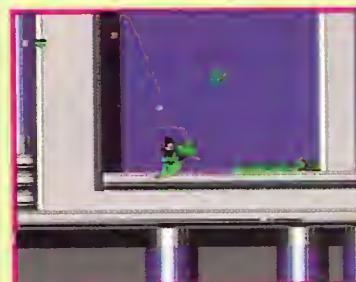
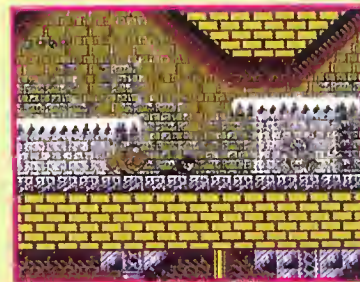
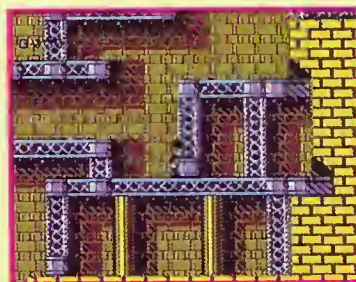
DOS HERMANOS CON MARCHA



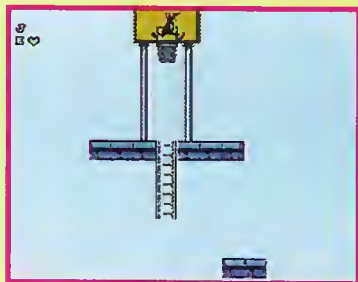
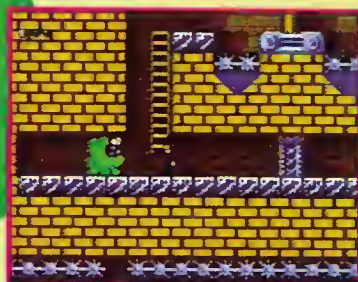
Algunos consejos

Con este divertida cartucha de NES podréis jugar tú y un amigo controlando a la vez a cada uno de los Blues Brothers. Pero si no tienes ningún consola a mano y quieres tener más oportunidades de acabar el juego, puedes seleccionar la opción de dos jugadores y probar primero con Jake y, si fracasas, repetir la operación con Elwood que te esperará pacientemente al principio de la fase. Además, si logras superar la fase te retribuirán las vidas de los dos jugadores. Interesante, ¿no? Otra cosa. A lo largo de tu andadura por esta ciudad de ladrillos, te encontrarás con variadas enemigos a los que no podrás disparar ni destruir de ninguna manera. Pero lo que sí podrás hacer será subirte en el lomo de alguna de ellas, -como el perro a el tiburón- y controlarles para que te lleven donde tú quieras. Muy práctica.

Por último, cuando te sientas perdido, no te desanimes. Los Blues Brothers pueden subir hasta encima de las nubes. No hay nada imposible para estas dos hermanas pasadas de rasca. Recuérdala siempre.



LO MÁS NUEVO



► harán la vida imposible. En medio de todo este jaleo no es de extrañar que Jake pierda el rumbo, pequeño despiste que ha de llevarles ni más ni menos que a la prisión de alta seguridad del Estado.

Para escapar de allí treparán por todas las verjas de la cárcel, huirán de los perros guardianes, se esconderán de los policías y sobre todo, saltarán de aquí para allá hasta que, con un golpe de suerte, consigan salir de la sarten... ¡para caer en las brasas! Porque ahora nuestros amigos han ido a parar ni más ni menos que a unas apestosas alcantarillas plagadas de cocodrilos hambrientos y escurridizas serpientes de agua.

Lo peor es que como no se quitan las gafas de sol ni de noche, no lo ven del todo claro. A pesar de ello, consiguen encontrar la salida de este submundo pestilente y Jake y Elwood aparecen de pronto en un edificio abandonado. Pero ya están en el buen camino, pues si consiguen llegar hasta el punto más alto del rascacielos, podrán ponerse a tocar y lograrán que su música llegue a toda la ciudad.

En fin, consolega, que si consigues que nuestros amigos logren su objetivo, el sheriff McGraw acabará tirándose de los pelos y tú disfrutarás de uno de los juegos de plataformas más trepidates y con más ritmo que hayas visto en tu vida.



Plataformas a todo ritmo

¡Vaya locura de juego!. Amárrate bien a la silla y aferra con fuerza el pad de control, porque cuando pongas en marcha este cartucho desenfundado tendrás que luchar para evitar que tus piernas cobren vida y sigan el trepidante ritmo de la banda sonora que adorna brillantemente esta singular aventura.

Simpático y desenfadado, este juego te enredará sin remisión en una inacabable sucesión de plataformas en las que brincarás como un poseso en la búsqueda de la escondidísima salida mientras que avalanchas de enemigos inverosímiles te persiguen para acabar contigo.

Si lo tuyo es plataformear y te va la marcha, has encontrado el juego ideal para pa-

Teniente Ripley



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

TITUS

Nº jugadores: 1 a 2

Dificultad: ¡Uff!

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 5



75



89



87



Es tan simpático, divertido y sorprendente como un tiburón en unos grandes almacenes.



Muy pocas continuaciones para lo difícilillo que es.

88

Joyplus

JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Handy Boy -SV 907-

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- Amplificador estéreo con altavoces.
- Lupa de aumento ajustable para la pantalla LCD.
- Iluminación.
- Botones de disparo de mayor tamaño.
- Joystick incorporado.

El sistema es muy compacto y se puede plegar fácilmente. Tiene 2 interruptores separados para conectar/desconectar la luz y el sonido. Puede funcionar con el conector de baterías de Nintendo Game Boy® o con el sistema de baterías SV 901/902.



Handy Power Kit -SV 900-

Cargador rápido que incluye adaptador, batería recargable (SV 901) y cables de conexión.

Para uso exclusivo con Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear®.

- El cargador rápido se puede usar directamente como un adaptador de corriente.
- Posibilidad de carga rápida de batería en dos horas.
- Función especial de descarga para alargar la vida útil de la batería.



Handy Power I Handy Power II

Baterías recargables para usar con el cargador rápido SV 900. Incluye cinta/pinza y cables de conexión para Nintendo Game Boy® y Sega Game Gear. Sensor térmico incluido para evitar sobrecargas.

Fabricado con material resistente a los golpes.

-SV 901: 14 horas de juego con Nintendo Game Boy®.

2 horas de juego con Game Gear®.

-SV 902: 28 horas de juego con Nintendo Game Boy®.
4 horas de juego con Game Gear®.



Carry Pouch -SV 905-

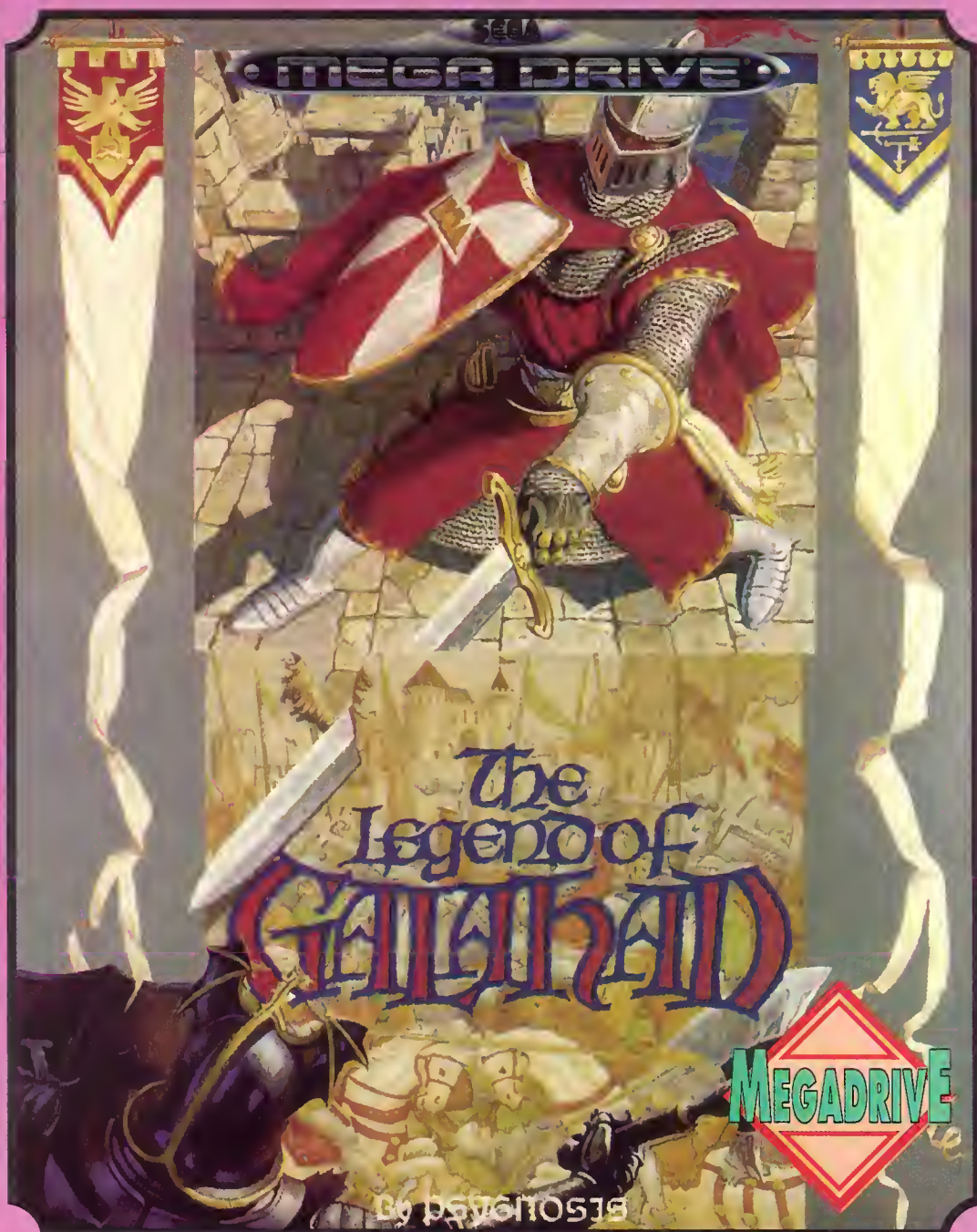
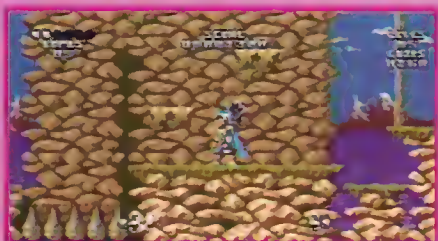
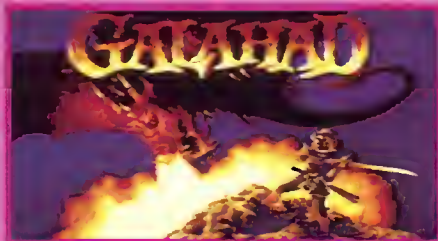
Resistente funda de transporte de PVC para Nintendo Game Boy®. Incluye cinta para su transporte al hombro. Equipado con una pantalla ajustable especial para proteger a la pantalla LCD de la luz solar directa.



© Nintendo Game Boy es una marca registrada de Nintendo.
© Sega Game Gear es una marca registrada de Sega.

LO MÁS

NUEVO



El fin del primer milenio se acerca. Son tiempos de barbarie y oscuridad, tiempos en los que la magia y la hechicería están por encima de reinos y coronas. Una época sombría que depende del arrojo de unos pocos para lograr la subsistencia de muchos.

En este infierno medieval destaca un reino por encima de todos los demás: el reino de Camelot, gobernado por el buen rey Arturo y su más fiel servidor, Sir Galahad, hijo de Lancelot el valiente, y el más bravo caballero que los tiempos han conocido.

En el otro extremo de los dominios de Arturo, hacia el oriente, entre brumas y la más espesa niebla, se sitúa la región de Kasako. En medio de ella se erige la torre de Tara, lugar en el que vive Miragor Cimerlano, seguidor de las demoníacas artes de Morgana, y uno de los más peligrosos brujos de la época.

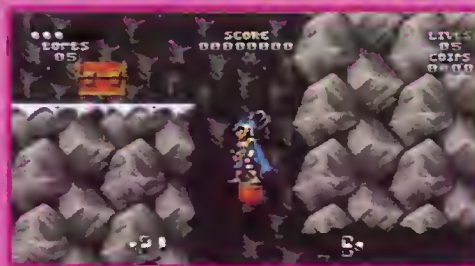
En sus mente bulle en estos momentos un malvado plan: atraer a Arturo hacia sus dominios para hacerse con la totalidad del reino y

convertir esas tierras prósperas y felices en un infierno dominado por la magia negra y gobernado por los no-muertos. Para lograr su plan Miragor ha logrado "sustraer" de la corte algunos de los más preciados tesoros del rey, junto con su posesión más valiosa: la princesa Leandra de Psignosia.

Ante esta noticia el rey no ha tenido otra salida que encomendar el rescate de la princesa a su más valiente caballero. Tú, en el papel de el elegido, Galahad, deberás salvar a la princesa y recuperar los tesoros del rey, para lo cual tendrás que enfrentarte al malvado hechicero y sus peligrosas huestes.

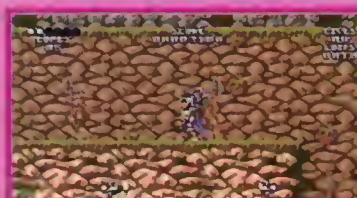
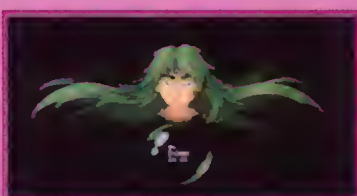
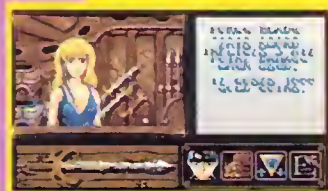
De esta manera comienza la última incursión de Psygnosis en el mundo de las consolas. Después de Shadow Of The Beast y Fatal Rewind (The Killing Game Show) le ha tocado el turno a otra versión de un clásico de Amiga (Leander), juego cuyo argumento se basa en una estrategia tan sencilla como divertida: encontrar un objeto a lo largo de cada nivel y buscar la salida al siguiente. ¿Sencillo?. Eso parece en principio, pero luego... ►

LOS SEÑORES DEL ACERO



Rebajas medievales

A lo largo del juego, Golohod puede incrementar el poder de sus armas mediante lo visito a los tiendos que se encuentran distribuidos a lo largo de los diferentes niveles. Como es lógico, necesitaremos dinero para poder comprar poderosos espados o resistentes armaduras, y éste lo obtendremos al eliminar a ciertos enemigos. Y como no podemos saber exactamente cuáles son, lo mejor es ocohor con todo aquello que se nos ponga por delante...



El sello de Psygnosis

Bajo la simple atractiva apariencia de aventura medieval, Psygnosis nos brinda un arcade de plataformas de los de toda la vida, aderezado con un protagonista que dispara en el más puro estilo Strider y con un número de fases tan elevado que asegura juego para meses. Destacan además los increíbles monstruos, -enormes-, que pueblan el juego y el genial scroll que decora las fases del exterior. Sólo un punto negro: quizás, a la larga, resulta un poco monótono y el haber incluido algunas acciones más, no hubiera estado nada mal. A pesar de este detalle: un gran juego.



Némesis



Galahad es uno de los platos fuertes que Sega nos tiene reservados para estas Navidades. Sin duda, el jueguecito tiene virtudes suficientes como para ser un auténtico éxito.



► Los bellos decorados de Galahad tienen la estructura clásica de los juegos de plataformas, por lo que nuestro héroe, además de ser un buen luchador, deberá demostrar su dominio en las técnicas del salto si lo que quiera es llegar a completar con éxito su misión.

Por ora parte ¡cómo no!, los niveles están plagados de enemigos dispuestos a hacernos la pascua -léase arqueros, murciélagos o perros-, los cuales deberán ver bajados sus humos gracias al implacable poder de nuestra espada. Sin embargo, otros animales, como por ejemplo el caballo, nos serán de gran utilidad en algunos momentos y nos ayudarán a pasar algunos puntos complicados.

Bueno, no perdamos más el tiempo y corramos a rescatar a la princesa, que desde aquí oímos ya sus gritos de auxilio...



Una ayuda llamada caballo

Para acceder a algunas zonas del juego necesitaremos la ayuda de un amigo equino y su carruaje. Es necesaria encontrar al caballo y mantenerse en el carro para, una vez sobre él, saltar en el momento justo y llegar hasta esa crucial plataforma que, de otra mada, nos resultaría inalcanzable.



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

PSIGNOSIS / ELECT. ARTS Nº Continuations: 0 a 3
Nº jugadores: 1 Nº de fases: 21
Dificultad: Creciente a medida que avanzamos. O sea, bien.



83



El sistema de claves.



84



Un poco repetitivo.



82

82

DIEZ EN ACCIÓN

Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD. Los signos ™ y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que licencian estos productos.



M.C. KIDS

Mick y Mack son los más colegas del país de Mc Donald. Muévete con rapidez por este país de locos. Y cuando ya sepas como jugar al derecho... ¡Atrévete a hacerlo al revés!



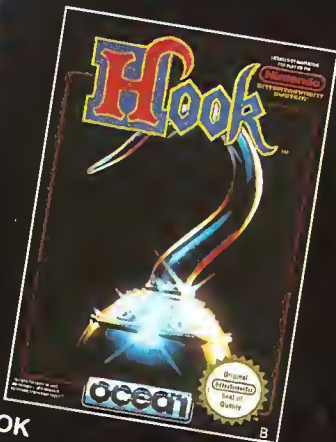
DIE HARD (La jungla de Cristal)

John Mc. Clane, policía de Nueva York. Holly, su mujer, rehén de un grupo de terroristas en el rascacielos Nakatomi. Ayúdales a reunirse en estas moviditas Navidades.



PHANTOM AIR MISSION

Vietnam, 1972, Jake "manos de hielo" al mando de su caza F-4 Phantom. Arriesgadísimas misiones, constantes enfrentamientos... ¡No hay descanso!



HOOK

Peter Pan ha crecido, ha pasado mucho tiempo. Pero el Capitán Garfio no ha olvidado su venganza. Ha secuestrado a sus hijos y Peter Pan ha de volver al país de "Nunca Jamás" con los Niños Perdidos y Campanilla.



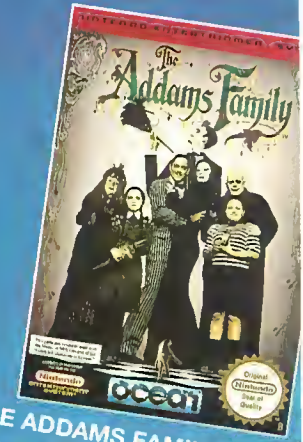
LEMMINGS

Muy simpáticos pero super patosos. Caen en barrancos, ríos y trampas mortales. Armate de valor y sobre todo de paciencia. Sin ti este mundo de muñecos llegará a su fin.



ULTIMATE AIR COMBAT

Luigi Don Gwano es un tirano que tiene aterrizado a todo el Imperio. Ya no hay quien le pare. Excepto tú, tu habilidad y los 3 aviones tecnológicamente más avanzados del mundo.



THE ADDAMS FAMILY

Recorre la mansión de los Addams en compañía de Gómez, evita todas las trampas, almas en pena y demás habitantes, y reúne un millón de dólares. ¡Hay que salvar a Morticia!



THE EMPIRE STRIKES BACK (El imperio contraataca)

La batalla contra el Imperio es cruel e incesante. Lucha en los gélidos campos de Hoth y prepárate para el enfrentamiento final contra Darth Vader. Has de ser astuto, rápido y mortal.



GALAXY 5000

Nueve peligrosos planetas donde se lleva a cabo la carrera espacial más especial que hayas vivido jamás. Elige tu turbonave y ... ¡Pista!

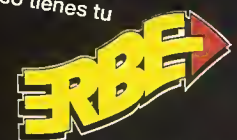


SWORD MASTER

Tú eres el Guerrero Supremo: Sword Master. Tienes un Reino que salvar y no es tarea fácil superar los distintos niveles. ¡Para eso tienes tu espada maestra!

Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM™

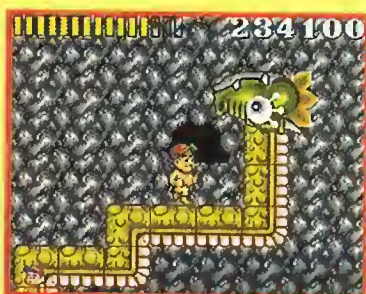


ERBE SOFTWARE S.A.

C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO



Master Higgins ha vuelto para protagonizar sus adictivas aventuras en los 16 bits de Super Nintendo. Hudson Soft, ha puesto en práctica su sabia y docta mano para crear un arcade de coloristas gráficos y estudiada jugabilidad, que mantiene en todo momento la línea habitual de uno de sus personajes favoritos, Master Higgins, héroe de todas las Adventure Islands para NES, Game Boy y Turbo Grafx.

Durante años, nuestro querido Master ha mantenido la isla de la aventura a salvo de toda criatura extraña y hostil, y, en múltiples ocasiones, ha entablado fiera lucha contra los elementos.

Afortunadamente, esos tiempos han pasado a la historia y Master Higgins, se encuentra en estos momentos junto a la bella Jeannie Jungle observando románticamente las estrellas... ¡pillín, pillín!

Pero, cuando la pareja estaba en lo mejor, un zumbido bajó de los cielos, y el perverso Dark Cloak se personificó ante los dos enamorados. Con un alarde de malicia contenida, lanzó un hechizo malayo y convirtió a la bella Jeannie en una escultura de granito puro. No contento con eso, y por si había duda de sus malvadas intenciones, se la llevó a su lejana fortaleza en Montaña de Hielo.

Master apretó sus puños, miró hacia el cielo y llamó a su águila favorita para que le transportara lo más cerca posible del nefasto lugar. En un abrir y cerrar de ojos, nuestro amigo Master Higgins se encontraba en un bello paraje de su isla, lugar desde el que debería dar comienzo su odisea consolera.

De esta forma, y después de un estupendo zoom con rotación incluida en el que nuestro querido personaje cae desde los cielos, nos metemos de lleno en Super Adventure Island,

Nuestra misión consistirá en atravesar cinco grandes fases ➤





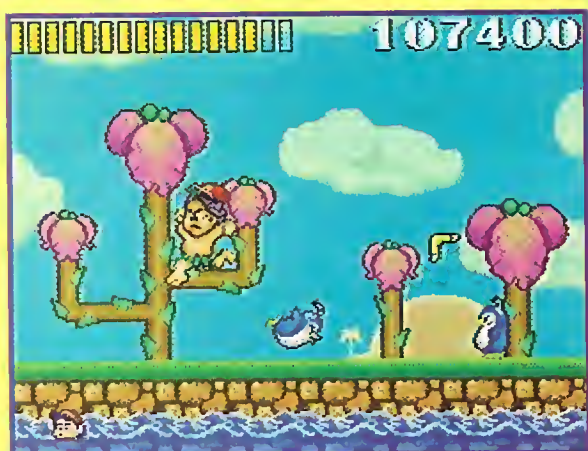
El sello de Yuzo Koshiro

Os advertimos, melómanos de la consola, que este cartucho de Hudson Soft tiene una de las bandas sonoras más alucinante y morchosas de todos los tiempos.

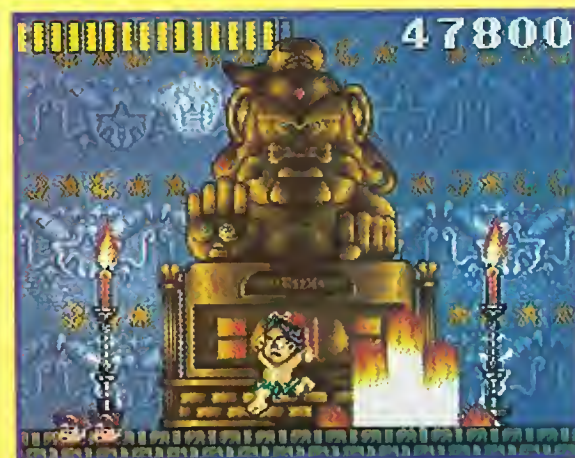
Ha sido compuesto por el genio Yuzo Koshiro, autor de gran fama en Japón y que cuenta en su haber portátiles tan geniales como lo del Actraiser, Streets of Rage o Revenge of Shinobi. Todo uno garotío de éxito musical.



LA ISLA DEL COLOR

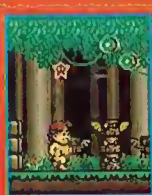


Bonitos gráficos, gran jugabilidad, mucha variedad... pero sobre todo, melodías geniales. Así es como se define este Super Adventure Island.



Muelles y bonus

En algunas fases del Super Adventure Island, podréis acceder a interesantes niveles de bonus. Para encontrarlos tendréis que disparar a cierto lugar de la pantalla y, cuando escuchéis un tintineo, saltar hacia arriba en ese mismo sitio. Una estrella aparecerá en pantalla y os permitirá el acceso a la dichosa fase. Una vez dentro de ella vuestra objetivo será saltar de muelle en muelle y, si vuestra habilidad os lo permite, conseguiréis ventajas como vidas extra a una bonita visión de la vía láctea.



Cuando la música es arte

Hay una cosa en este cartucho que destaca sobre la notable calidad total del juego, y es el apartado sonoro. Por muy buenos y coloristas gráficos que tenga y por mucho que nos regale una jugabilidad de alta factura, la excelente banda sonora se eleva sobre las restantes cualidades, incitándonos en todo momento a pasar de fase para seguir escuchando estas preciosistas partituras. Pero eso no quiere decir que nos tengamos que olvidar de los demás aspectos, tan solo quiero reconocer la fantástica labor de este músico que ha contribuido de una forma decisiva a elevar la calidad de un juego ya de por sí, muy bueno.

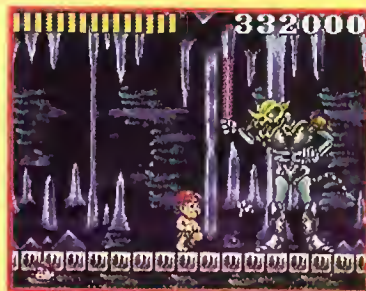
The Elf



LO MÁS NUEVO



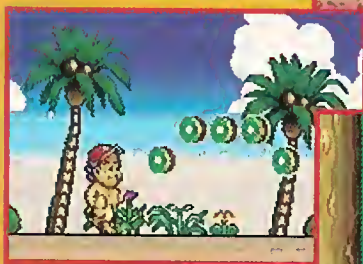
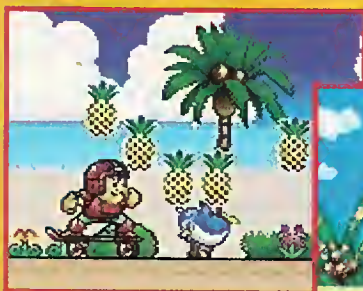
Hay veces en las que uno corre el riesgo de parecer simple. Pero cuando tienes que escribir algo sobre un juego como éste, ¿qué vas a decir? Pues que los gráficos son súper vistosos. ¿o es que no os habíais dado cuenta?



Fruta sana

Otra de las abjetivas de este Adventure Islands, además de avanzar y acabar con las enemigas, es mantener tu barra de energía la más alta posible. Y para ella tendrás que consumir continuamente la fruta que aparecerá a la larga y ancho de todas las fases. Por cierto, si tropiezas con las pedruscas, también descenderá esta energía.

Así que ya sabes, fruta sana in corpore sana.



► horizontales, con varios niveles cada una y el correspondiente enemigo final de portentosas dimensiones.

Para afrontar los peligros, Master Higgins contará con su portentoso salto y con una serie de armas, como hachas de trayectoria parabólica o boomerangs multidireccionales, que podrá ir recogiendo a lo largo del juego. Además, en ciertas fases encontrará un monopatín con el que se desplazará más rápido, e incluso en algunos momentos estelares Master Higgins podrá llegar a nadar en las cálidas entrañas de una ballena.

Bueno, como sabemos que Jeannie Jungle no puede esperar ni un minuto más, te dejamos a solas con este bonito cartucho de coloridos paisajes, celestiales melodías, un más que aditivo desarrollo y una jugabilidad de esas que sólo Hudson Soft y la serie Adventure Island ha sabido regalarnos año tras año.



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

HUDSON SOFT

Nº jugadores: 1

Dificultad: ¡Imagínate perdido en una isla desierta!

Nº Continuaciones: 2

Nº de fases: 5



85



96



90



La música de Yuzo Koshiro, los coloristas gráficos y la tremenda adicción. Niveles de bonus.



Una vez más, se echan en falta más fases.

90



THE BLUES BROTHERS...

LLEGA A TU CONSOLA



...METIERON EL MIEDO EN EL CUERPO A LA POLICIA.
...VOLVIERON LOCOS A LAS MULTITUDES.
...REDEFINIERON LA MUSICA ROCK' N' ROLL
Y AHORA... ESTAN PREPARADOS PARA VOLVER A
HACERLO.

Disponible para:

GAMEBOY

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM

© 1991 TITUS. All rights reserved.



División SOFTWARE

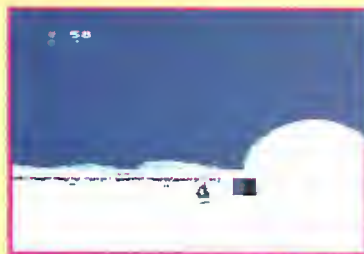
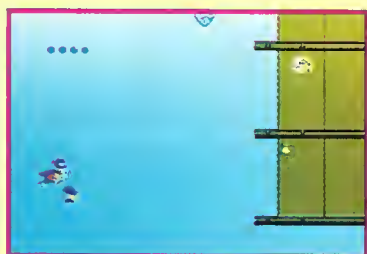
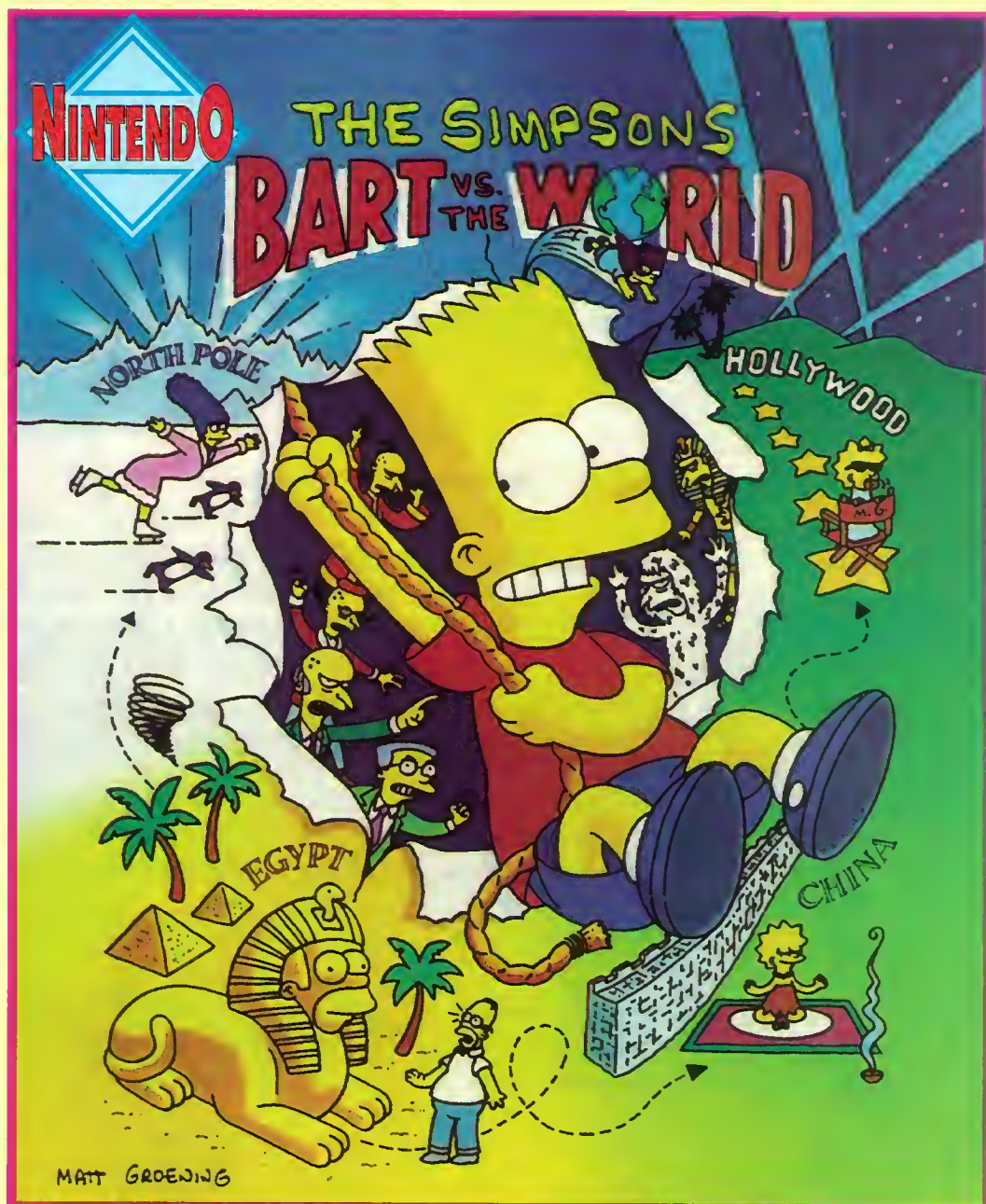
Marques de Monteaquedo, 22 bajo
Telefs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax. 361 26 06
26028 MADRID

Nintendo, Nintendo Entertainment System, Game Boy, and the Official Seals are trademarks of Nintendo.
- The Blues Brothers copyright and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. All rights reserved.

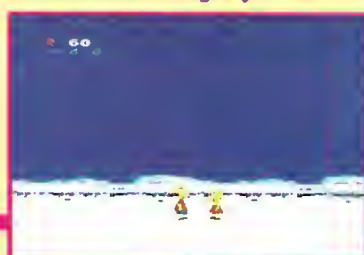
LO M Á S
NUEVO

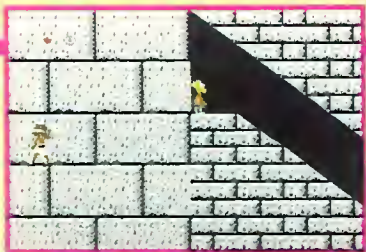


Bart está ya listo para iniciar un peligroso viaje alrededor del mundo. ¿Te atreves a acompañarle? Si lo haces, te aseguramos que no te arrepentirás.



TODOS CONTRA BART





IH

ola consolegal, soy Bart Simpson y tengo que contarte una cosa increíble que me ha pasado. Resulta que he ganado el concurso de dibujo del Show de Krusty -sí, créeme, no es broma- y me han premiado con un viaje alrededor del mundo. ¡No veas cómo me lo voy a pasar por ahí haciendo todo tipo de trastadas!

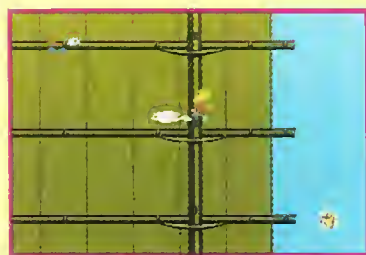
El caso es que, aunque estoy muy contento, esto me huele un poco a chamusquina porque, para ser sincero, mi dibujo era más bien malillo y eso de ganar así como así... No me fío.

"¿Mister Burns?. Soy Smithers, su pelota, digo empleado, favorito. Sí, el plan a salido perfecto y los Simpsons salen mañana para su

viaje sin retorno. Sí, sí, ya sé que desde que Hooper Simpson entró en la empresa no hemos tenido más que pérdidas... Sí, ya he recibido la contestación de sus familiares y están todos preparados para eliminar a los Simpsons... No se preocupe, no tienen escapatoria... Muchas gracias señor, ya sé que el plan era magistral..."

¡Oye, pues es cierto, Bart y su familia van a ser víctimas de una espantosa maquinación! ¿y tú qué vas a hacer? ¿Te vas a quedar ahí mirando?.

Pero antes de salir en su ayuda, contesta a estas preguntas para ver si podemos confiar en tí: ¿Te gusta hacer travesuras?, ¿sabes montar en



Jugando a jugar

En cada una de las países que recarras, encontrarás un juego de azar can el que padrás obtener algunas ventajas. Padrás jugar tantas veces cama quieras hasta que logres ganar, y recibirás tu recompensa en farma de Krustys caleccionables. ¡Una aliciente más para el juega!

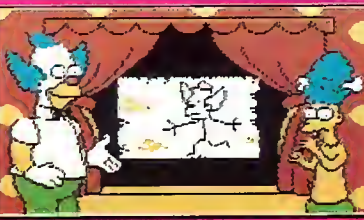
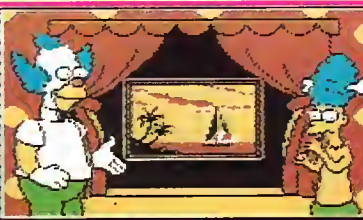
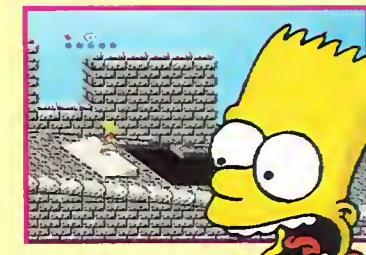
Puzzles des iza: deberás recomponer el dibuja deslizanda las pedazas de un lado o atro. Uso la cabeza...

El enigma de los Simpson: demuestra cuánto sobes de los Simpsons contestanda correctamente a tres preguntas sobre sus ondanzas. ¿Te has perdida algún capítulo de la serie?.

Máquina tragaperras: consigue tres personojos iguales detenienda can habilidad las radillas. Es más difícil de la que parece.

Juego del iglú: adivina dónde está la cabeza de Krusty siguiendo can atención el cubilete adecuado.

Juego de cartas: tendrás que usor tu memaria y capacidad de concntración para encontrar las cartas que farman pareja y destapar toda el panel. Sála tienes cinca intentas, na te equivaques...



LO MÁS NUEVO



► monopatín?, ¿dominas el tirachinas?, ¿te gustaría volar? ¿los petardos te vuelven loco?. Si has contestado a todo afirmativamente, eres el consolega que los Simpsons necesitan.

Ahora sólo te falta embarcarse en este peligroso viaje alrededor del mundo y tratar por todos los medios a tu alcance -que serán muchos-, que los numerosos parientes que el Sr. Burns tiene repartidos por todos los países no consigan capturar a tu amigo Bart. Si se ponen pesados, ya sabes... ¡un buen petardazo a tiempo hace maravillas!

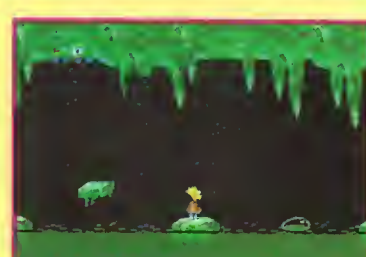
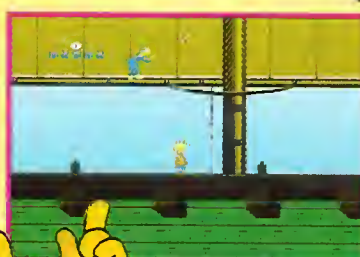
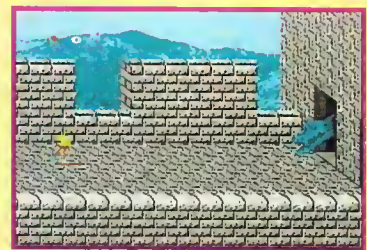
Bueno, ya tienes todo listo y preparado para iniciar una aventura que te llevará a través de la Gran Muralla China, de los Glaciares Articos, de las Pirámides egipcias, del Valle de los Reyes y de los estudios de cine de Hollywood. Pero recuerda: en todos ellos te aguardan peligros mil... ¡y diversión sin fin!

El Bart de siempre

Lo primero que descubres cuando conectas esta nueva aventura de los Simpsons es que ha evolucionado poco con respecto a la primera: los gráficos son los mismos, la mecánica es muy semejante, la dificultad igual de elevada y la melodía la misma que todos conocemos.

¿Esto importa? No lo sé. Lo que sí sé es que el juego es divertido, interesante y simpático y conseguirá hacerte pasar largas horas de diversión sin otro requisito que el de ser un hábil plataformeador con instintos tan gamberros como los de Bart. Únele a esto que tendrás que usar la cabeza para resolver algunos mini-juegos y obtendrás una aventura realmente variada, a la altura de lo que Bart se merece.

Teniente Ripley



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

ACCLAIM

Nº jugadores: 1

Dificultad: Un poquito alta.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 4



81



80



88



La variedad de acciones, la jugabilidad



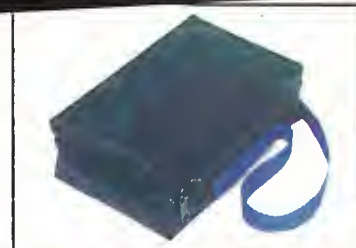
Pocas innovaciones con respecto al primer juego.

86

LOGIC THREE PARA NINTENDO® GAME BOY Y SEGA® GAME GEAR

Bolsa GameBoy Bolsa GameGear

Nylon ultraresistente /
Gran capacidad para
almacenar cartuchos.



NI SIGMA RAY

-NES 8 bits-

SG SIGMA RAY

-SEGA 8/16 bits-

Autofuego /
Microinterruptores
protegidos / Cuatro
ventosas estabilizadoras

Adaptador para coche

Permite conectar la
consola al encendedor
del coche / Compacto y
fácil de usar.

Adaptador de baterías

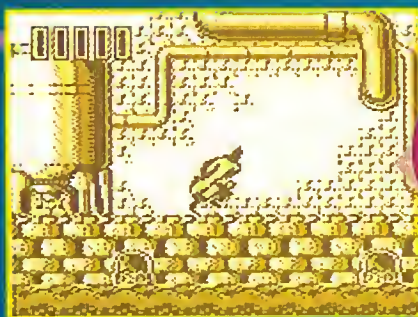
Permite conectar la
consola directamente
a la red /
Cables extralargos que
facilitan el movimiento.



® Nintendo Game Boy es una marca registrada de Nintendo.

® Sega Game Gear es una marca registrada de Sega.

LO MÁS
NUEVO



GAME BOY



BATMAN

**RETURN
OF THE
JOKER**



LICENCED BY

Nintendo

LA SOMBRA DEL CABALLERO DE LA NOCHE



Gotham City vuelve a convertirse en el escenario de las atribuladas andanzas de este hombre-murciélago que, -huérfano por causa del crimen organizado-, juró combatir el mal hasta el fin de sus días. Aunque en ello le fuera la vida. Por ello, en su anterior aventura consolera el misterioso hombre de la capa negra luchaba por liberar a Gotham City del terror y la violencia. Y por ello se va a embarcar esta vez en la búsqueda de unos metales preciosos que están desapareciendo de las minas de Gotham.

Estos valiosos minerales se emplean para fabricar un potentísimo explosivo y, al parecer, el malintencionado Joker -enemigo número

uno de nuestro alado héroe-, se está haciendo con una buena reserva de ellos para volar por los aires a toda Gotham City y llevar así a cabo su anhelada venganza. La ciudad, agotados todos sus recursos policiales, se aboca a un futuro incierto... Pero una majestuosa sombra sobrevuela la ciudad, es... ¡Batman! quien de nuevo se pone en tus manos para que juntos podáis librar una nueva y divertida batalla contra el mal.

De esta forma tan emocionante entrarás en un juego compuesto por cuatro niveles llenos de acción en los que deberás demostrar tu indudable habilidad en el manejo de "la fenómeno".

El primero de estos niveles transcurre en las alcantarillas de la ciudad, y allí deberás hacer frente no sólo a cientos de ►

La evolución del murciélago

En estas pantallas podemos ver la evolución que ha sufrido Batman con respecto al juego que protagonizó hace algún tiempo. Su primera aparición en la Game Boy fue muy buena, pero esta es genial. En el primer Batman encontramos el fallo del microscópica tamaño de su protagonista, pero esta nueva versión no sólo ha solucionado este problema con creces, sino que la barrada por completa del mapa gracias, además, a una animación totalmente espectacular.

Así era el héroe...

Y ahora...

Antes...

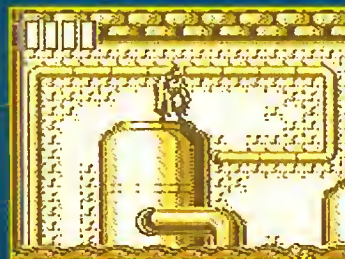
Antes...

Y ahora...

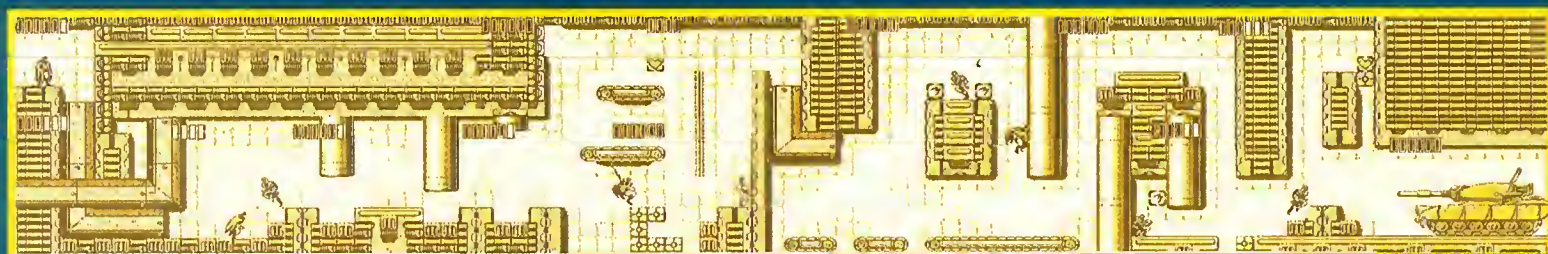
Y ahora...



El juego consta de cuatro niveles diferentes. A los tres primeros podrás acceder directamente, pero si quieres llegar al cuarto y último, -en el que se encuentra el Joker en persona-, deberás finalizar con éxito todos los demás. No sabemos si nos hemos explicado muy claramente, pero bueno...



Instantáneas variadas que muestran, por un lado, la gallarda pose que adopta nuestro murciélago protagonista cuando se detiene (para pensar, claro, nunca para descansar), y, por otro, la total contundencia de sus puñetazos.



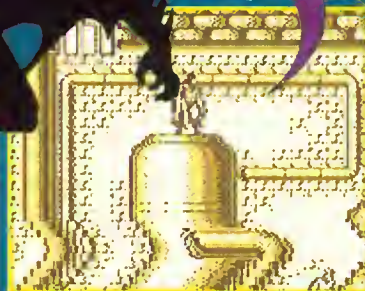
LO MÁS NUEVO

► enemigos, sino también a la fuerza de las aguas fecales -¡qué asco!-, que el Joker maneja a su antojo. De superar las vicisitudes que se abren a tu paso, lucharás con Dark Claw, un jefe de nivel con pinta de orangután cuya potencia de puñetazo le hará realmente duro de pelar. En la segunda fase deberás atravesar una tienda de maquinaria, enfrentarte con un enorme tanque y terminar derrotando a todo un guerrero Shogun.

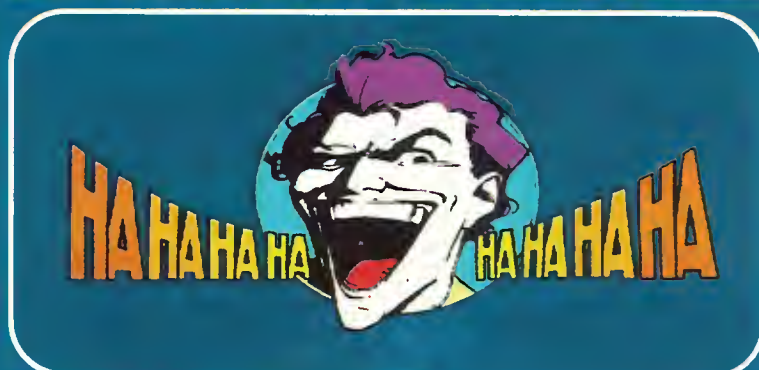
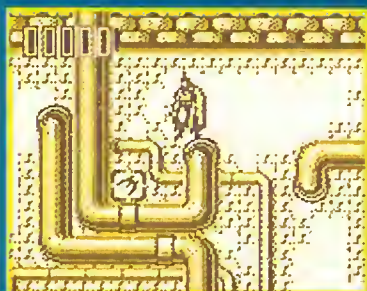
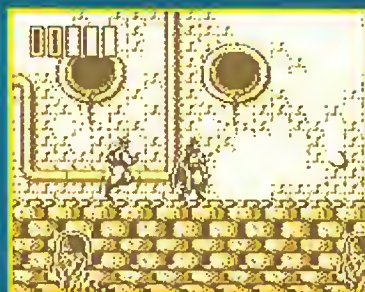
El tercer nivel se desarrolla en un tren en marcha que te lleva directamente a un guardián, mitad luchador mitad bailarín, llamado Foul Ball y que, -de derrotarle-, dará paso a la última fase, la Guarida del Joker, donde deberás afrontar la definitiva batalla ante el ser más malvado que hayas visto en los últimos meses.

Pero no te preocupes, porque aunque la misión parece difícil, Batman te ayudará enormemente gracias a la tremenda fuerza de sus puños, la contrastada eficacia de sus batarangs y sus increíbles dotes para trepar por las paredes y lanzar ganchos.

Joker, échate a temblar. Batman y miles de "gameboyeros" de por van directamente a por ti.



Las alcantarillas, la ciudad de Gotham... cualquier escenario es bueno para que nuestro amurcielagado héroe demuestre al joker que con él no se juega. Aunque, pensándolo bien, nosotros es exactamente lo que vamos a hacer con Batman: ¡jugar a tope!



Realmente "batbueno"

Sobresaliente sería el calificativo más indicado para este súper cartucho de Sunsoft. Porque ¿qué se puede criticar de unos gráficos tan conseguidos, de una dificultad tan sutil, de un sonido tan variado y barroco, de una jugabilidad tan inmensa...?

Batman, Return of the Joker, es de ese tipo de juegos hipnotizantes con que sueñas en el momento de acostarte después de haberte pasado horas jugando y que se disfruta cada momento, incluso cuando ves las letras de Game Over revoloteando por la capa de tu superhéroe favorito. Sí, he caído preso del encanto de este juego. ¿Pasa algo?



Pepo Scope

LAS PUNTUACIONES



SUNSOFT

Nº Continuaciones: 4

Nº jugadores: 1

Nº de fases: 4

Dificultad: ¿Puedes dominar tus movimientos?

Arcade



91



Los efectos del agua de la fase uno y del tren de la fase tres.



91



Que el otro batman te parecerá ahora una birra.



93

92

DESDE AHORA SERAS EL MAS PODEROSO

- ▶ Elige tú el nivel
- ▶ Salta mas alto
- ▶ Golpea mas fuerte
- ▶ Vidas infinitas
- ▶ Invencible
- ▶ Mas velocidad
- ▶ Potencia más de 100 videojuegos

POR SOLO **6.500** pts.



Este es el Game Genie
sólo para Nintendo Nes

GAME GENIE



Game Genie en tu
consola

Famosa

EL NUEVO PODER DE TUS VIDEO JUEGOS

LO MÁS

NUEVO



CHAKAN: *the forever man*



En el reino del horror

Chakan es un personaje del cómic japonés cuya misteriosa imagen y pérfida figura embrujó a los fanáticos de las historias de terror orientales. Embuído en un traje negro y apañado con un sombrero a lo zorro del mismo color, este sacerdote místico tuvo la osadía de retar a la muerte a un duelo marcado por el filo de las espadas. Venció, y aunque su fama se extendió por todos los mundos, su victoria tuvo funestas consecuencias: la muerte, en su derrota, se llevó consigo su magia y todos sus poderes. Ahora, Chakan debe recorrer los laberintos del Ser de la Hoz para recuperar lo que un día fue suyo.

Rodeado por el mismo espíritu tenebroso que impera en el comic, el sacerdote debe enfrentarse a los seres que vigilan la cámara de la muerte, ataviado únicamente con dos afiladas espadas que maneja como si fueran sus brazos. En el juego que Sega presenta para Game Gear, el miedo sólo deja lugar para una técnica laberíntica inigualable sobre la que descansan muchos más escenarios de los que se pueda imaginar. Eso, y muchas puertas. Entradas a otros tantos laberintos en los que, si bien no abundan los enemigos, reina una estructura de plataformas absolutamente asombrosa.

Esperamos ver pronto el espíritu Chakan en Mega Drive. Seguro que nos descubre muchas más cosas. Por difícil que pueda parecer.

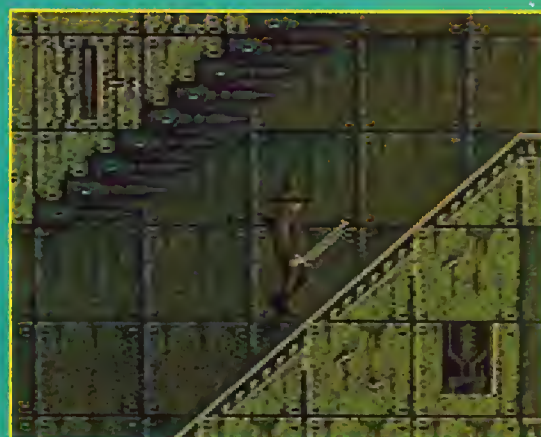
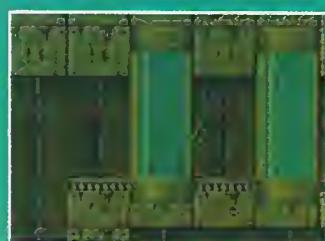
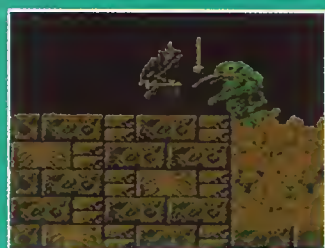


Estos son mis poderes

Chakan es un auténtica experta en el manejo de espadas. Es su mayor virtud, junta a la magia que atrapa paseyera y la muerte le arrebatará. Y aquí tenéis las movimientos que demuestran su poder. Hacia arriba, abajo, como una bola asesina... cualquier posibilidad es válida cuando se trata de defenderse... ¡a de atacar!



Nunca la Game Gear había albergado un personaje tan tético, tan místico, tan siniestro... Chakan, un juego todo carácter.



El diablo anda suelto

Chakan es un tipo distinto. Como el juego. Desde el rostro blanquecino de arquetipo de sacerdote en La Profecía a los seis millones de laberintos que lo rodean, pasando por la figura de los pocos enemigos que consiguen retar al pseudo héroe. Seguramente es eso lo que se pretendía conseguir: el terror. De ahí que todo signifique angustia, que los gráficos sean tan oscuros, que los parajes tan desolados y que no existan marcadores (a lo mejor es mi copia "exclusiva" en chips, que en esto no estoy dispuesto a mojar-me). Pero hay una cosa clara: Chakan es de lo mejor que se ha hecho últimamente para la portátil de Sega.



Giancarlo Vialli

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: La derivada de tu sentido de la orientación.

Nº Continuaciones: 0

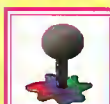
Nº de fases: 7 puertas grandes



89



80



91



Animaciones fantásticas, inmejorables movimientos, sórdidas músicas.... ¡es especial!



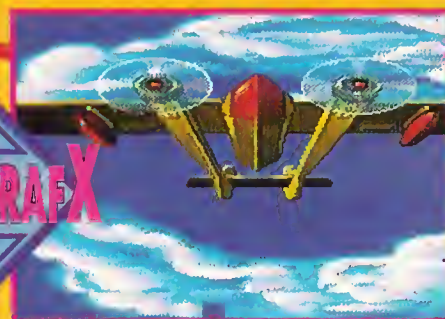
Es demasiado sórdido. Todo está envuelto en una oscuridad aplastante.

90

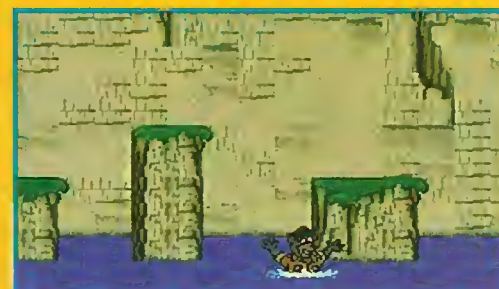
LO MÁS
NUEVO



TURBO GRAFX



EL OSO MÁS AIROSO



En la encrucijada del mundo encontraréis un pequeño bar llamado Louis Place, donde se reúnen todos los intrépidos aventureros amantes del aire. Nuestro héroe Baloo ha pasado allí muchas tardes, soñando con volar a algún recóndito país y encontrar un tesoro tan grande que le permita vivir relajado durante el resto de su vida.

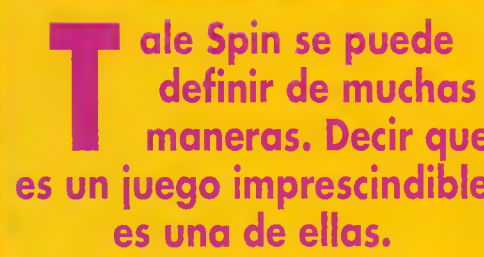
En una de estas tardes nostálgicas, nuestro amigo escuchó la leyenda de una antigua civilización que vivió hace mucho tiempo en el interior de la selva y que guardaba con celo una increíble posesión: el Poder del Universo. Era ésta una civilización poderosa y próspera, pero un día, sin saber porqué, desapareció sin dejar rastro. Al inspeccionar el lugar donde antes estuvo esta tribu se descubrió un símbolo con un mensaje en el que se decía que quien descifrara el significado del símbolo desentrañaría el secreto

del Poder del Universo. Pero el símbolo se rompió en cuatro pedazos y se disgregaron por la zona más peligrosa de la selva.

Sueños de riqueza y poder se filtraron en la mente de nuestro amigo Baloo, y sin pensárselo dos veces, se puso en camino para recuperar la preciada piedra. Vosotros, ¡claro!, acompañaréis a Baloo en la más peligrosa y divertida de sus aventuras. Pero tened cuidado, porque todo tipo de personas y malvadas criaturas acecharán tras cada uno de vuestros pasos.

En un principio deberéis recuperar los trozos del símbolo recorriendo cuatro peligrosas fases que transcurren por los parajes más exóticos que podáis imaginar. Si lográis superar con éxito estas pruebas, os esperan tres fases más plagadas de peligros. Primero habrá que triunfar en un duro combate aéreo y luego... ¿Queréis saberlo?. Pues adelante, introduciros en la magia de este brillante juego y poned a prueba vuestro temple. Baloo os lo agradecerá.





Tale Spin se puede definir de muchas maneras. Decir que es un juego imprescindible es una de ellas.



Colorista, divertido, adictivo...

Si eres de los que disfrutan a tope con las "pelis" de dibujos animados -seguro que lo eres-, con este juego protagonizado por Baloo vas a disfrutar exactamente lo mismo. Unos gráficos geniales te sumergirán en una aventura espectacular y súper variada en la que habrá momentos en los que no sabrás si estáis jugando con la consola o si estás viendo una película. Pero no pienses que sólo vas a divertirte con los gráficos. No señor, una jugabilidad apasionante y la sorpresa que supone cada nueva fase harán que no dejes de alucinar ni un segundo. Lo tiene todo para convertirse en uno de tus cartuchos preferidos.

Teniente Ripley



LAS PUNTUACIONES



Aventura

RADIANCE Y NEC

Nº jugadores: 1

Dificultad: ¿ Un oso pilotando un avión?

Nº Continuaciones: 5.

Nº de fases: 7.



92



85



94



Todo: el personaje, la simpatía, los gráficos, el desarrollo, la adicción...



Un poco difícilillo en algunos momentos.

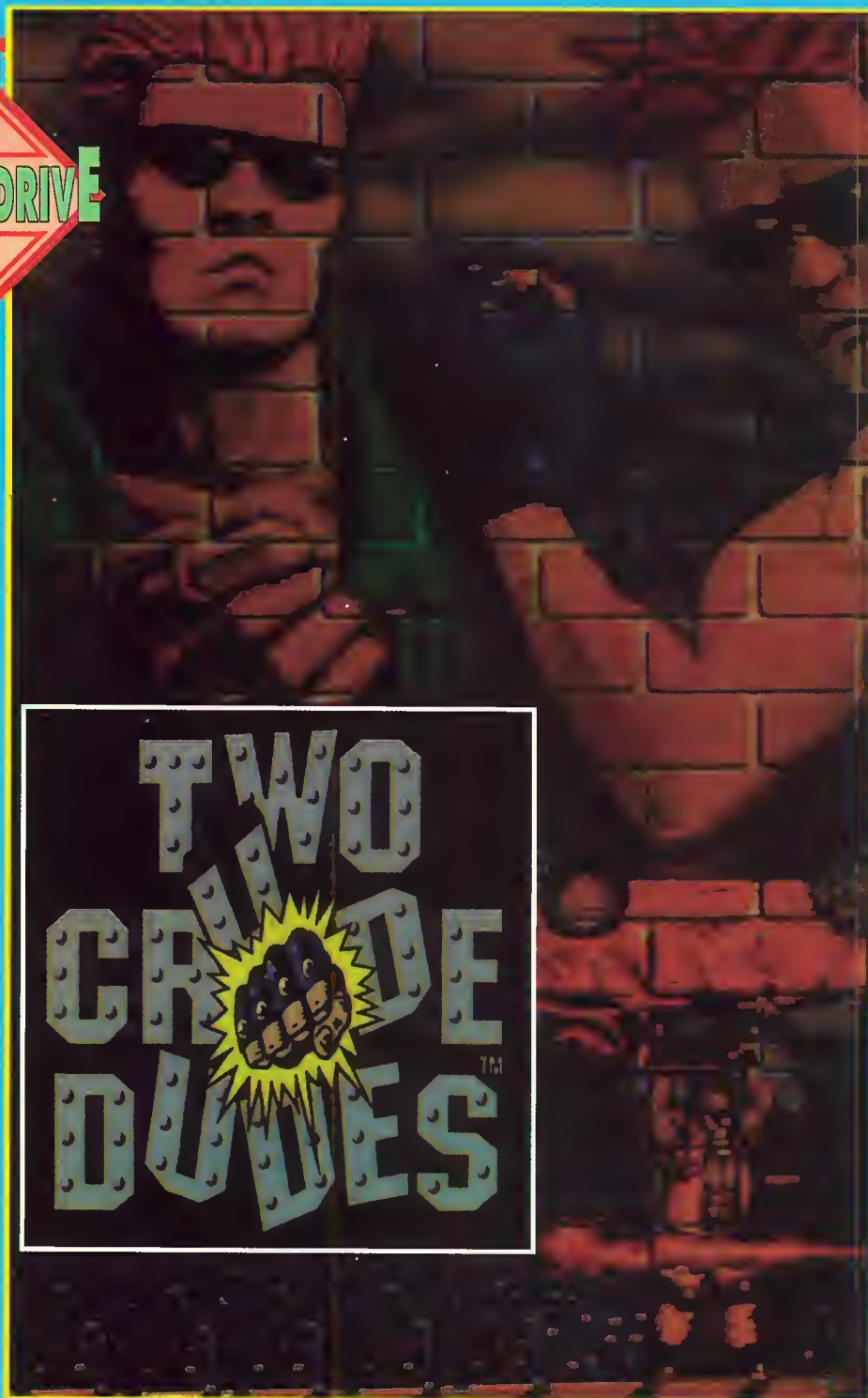
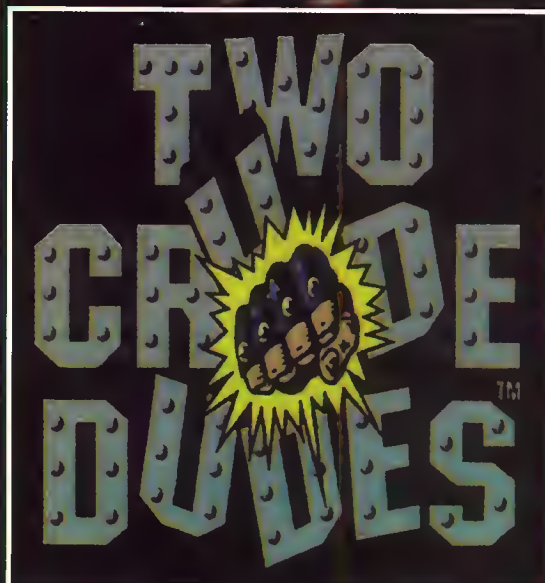
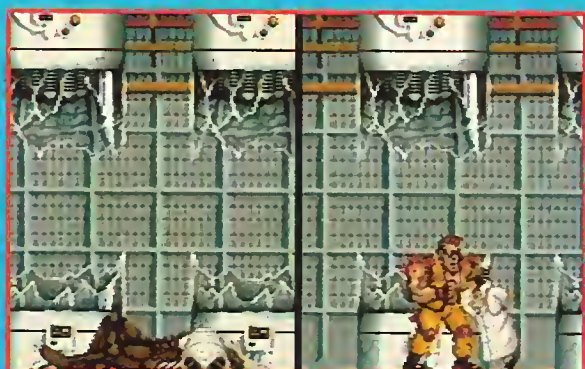
92

LO MÁS

NUEVO

MEGADRIVE

DOS TIPOS MUY DUROS



Desde que los aires de cambio soplaron por los países del Este, la amenaza nuclear fue desapareciendo poco a poco y la gente se llegó a olvidar por completo de la tan traída y llevada Guerra Fría.

Esta situación se prolongó hasta el año 2010, cuando, accidentalmente, una serie de explosiones nucleares arrasaron la ciudad de New York. La gran mayoría de la población y la totalidad de edificios de la "Gran Manzana" desaparecieron instantáneamente bajo el fuego nuclear.

Este auténtico desastre fue achacado a un mal uso de una reserva de plutonio almacenada bajo la Estatua de la Libertad que el gobierno mantenía escondida en secreto. Pero los responsables se lavaron las manos, declinando toda responsabilidad, y tomaron como única solución declarar a New York "zona catastrófica".

Hacia el año 2020, la reconstrucción de New York fue tomando forma poco a poco. Los supervivientes del gran holocausto comenzaron a edificar pequeños barrios formados por modestas chabolas. No era gran cosa, pero la ciudad volvía a tomar vida.

Pero las catástrofes -dicen-, nunca vienen solas. Durante todo el tiempo en que los ciudadanos se habían dedicado a la reconstrucción de su ciudad, un débil y escuchimizado científico había estado llevando a cabo un terrorífico experimento que ponía en peligro el sueño de felicidad reinante en la ciudad. Modificando la constitución genética de algunos supervivientes al holocausto que el malvado científico había capturado, consiguió crear la más diabólica banda que jamás haya existido. Las víctimas del siniestro personaje se convirtieron en feroces máquinas de matar.

Estos horribles monstruos, aprovisionados con el más avanzado y terrible armamento, tenían la única misión de servir a nuestro ►

Iñaki Perurena a lo americano

El protagonista de este juego, -emulando a nuestra entrañable levontadar de piedras Iñaki Perurena-, practico también este sono departe. Pera na, no se limita a levantar pedruscas, sina que puede cager y lanzar casi todas las abjetas a enemigas que se encuentre.

Esta es pasiblemente la coracterística que hace que Twa Crude Dudes sea un juego completamente diferente a todas las vistas hasta la fecha. Si, de acuerda, hay par ahí algunas titulas en las que el protagonista puede cager algunas abjetas para lanzarlas, pera en este casa se acaba antes enumerando la que na pademas cager del decorada, que la que pademas cager. Y si na as la creéis, en las imágenes que acanpañan este texto padéis observar sala una pequeña muestra de toda la dicha.



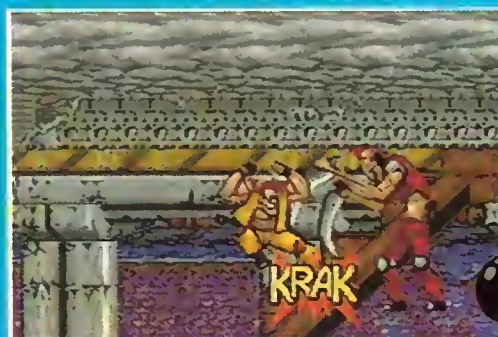
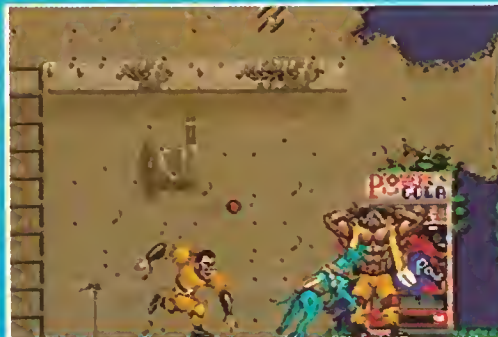
Puñetazos diferentes

iQué horror!, otro juego más de peleas!. Esto es lo que estarán deseosos de oír los detractores de este tipo de juegos. Pero, por el momento, me temo que se van a quedar con las ganas.

Porque, aunque Two Crude Dudes ciertamente es un juego puro de peleas, la verdad es que no es un juego más. Y no lo es por dos razones fundamentales: primero por sus magníficos gráficos -que, por cierto, a veces se ven un poco desmerecidos por la mala realización de algunos movimientos-, y segundo por haberle dotado al protagonista de la curiosa habilidad de poder lanzar cualquier cosa que encuentre en su camino.

Estos dos detalles consiguen, como decía, que Two Crude Dudes no sea un juego más de peleas, sino un juego de peleas... diferente.

Patax



Los mutantes de Big Valley

Al final de codo fose deberás enfrentarte o los mejores creaciones genéticas del malvada científica...

Heavy Snake: utiliza una serpiente como arma.

Master Reaper: tratará de acabar con tu vida utilizando su afilada guadaña.

Rhino-man: un mutante mitad hombre mitad rinoceronte que encantrará al final del tercer nivel.

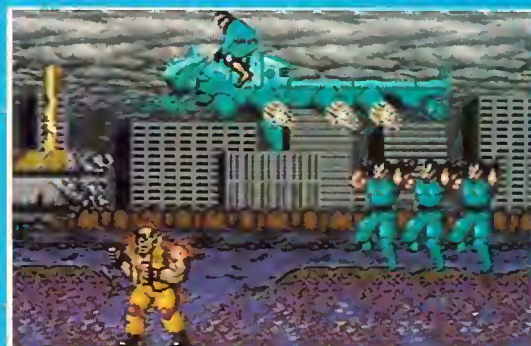
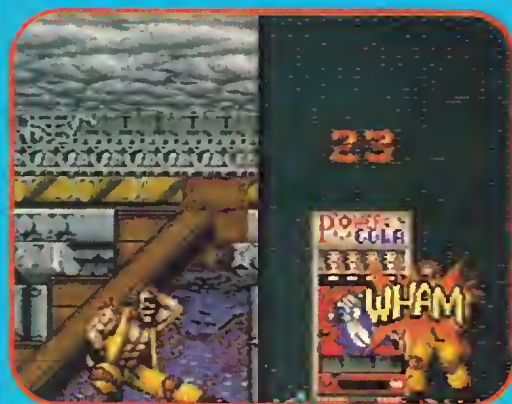
Tiny Leo: ¡cuidada!, sus calmillas son letales.

Nail Spider: Una espeluznante mutación a araña que podrá dejarte literalmente en las huesas.

Mad Scientist: Al final del juego, deberás valverte a enfrentar a todas las monstruosas. Si logras derrotarlas, aparecerá el científico y entonces...



LO MÁS NUEVO



Si te entusiasman los juegos de lucha callejera, pero estás un poco cansado de que sean todos muy parecidos... no lo "dudes": Two Crude Dudes.



La banda Big Valley

En las colles de lo destruido ciudad de New York encontrarós mogollón de mutontes que forman lo bando de Big Valley. Poro que los voyos conociendo, los hemos reunido o todos en uno tierno foto de momilio. Sus nombres son: Punk's, Grease Monkeys, Hunchbock, Armour-Dilla, Pyromonic, Disc Cutter, Robid Hound, Commander, Mad Bomber, Hand-Sniper, Cyborg D, Cyborg D2, Sonto Imposter, Block Gill.

El último personaje es Biff, quien, bojo tu sobia control, deberá ocohor con los demós. Los coroterísticos de tus enemigos los puedes deducir por sus nombres...



► malvado personaje en su objetivo de apoderarse de New York y, en un futuro, de todo el país.

La única solución que les quedaba a los pacíficos habitantes de la ciudad era buscar la ayuda de mercenarios que derrotasen al cerebro y a su banda, Big Valley. Tras recaudar una fastuosa cantidad de dinero, se pusieron en contacto con los dos mercenarios más despiadados de la ciudad: Biff y Spike, más conocidos por "Two Crude Dudes". Y tú, amigo, eres uno de ellos.

De esta forma, te has visto metido en la durísima misión que te lleva a destruir a los "Big Valley", para lo cual deberás atravesar seis alucinantes niveles quitando de en medio a todo ser mutante que encuentres en tu camino (que, por cierto, serán muchísimos).

Aunque tu cuerpo -impresionante, por cierto-, es en principio tu única arma, tu descomunal fuerza te permitirá coger cualquier objeto o enemigo para arrojarlo contra los mutantes, librando así encarnizadas peleas que te harán disfrutar sin límites a golpe de diversión. Y nunca mejor dicho lo de "golpe".

LAS PUNTUACIONES



Arcade

DATA EAST

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Con práctica todo se consigue.

Nº Continuaciones: 3 máximo

Nº de fases: 6



90



87



86



Los gráficos, la posibilidad de coger casi todo y la opción de dos jugadores.



Algunos movimientos están un pelín mal.

87

5 JUEGOS QUE HARAN TEMBLAR AL MUNDO.



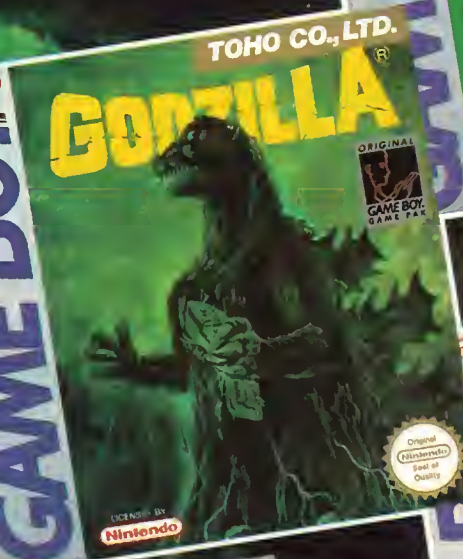
El archifamoso Snoopy vuelve a hacer de las suyas. ¡Por arte de magia!



En un archipiélago, habitado por monstruos prehistóricos, está secuestrada la princesa Tina. ¡Sálvala!



¡Monada total! El simpático Spanky necesita tu ayuda para liberar al mundo de la malvada Morticia.



¡Si rescatas al hijo de uno de los monstruos más famosos del cine, eres un monstruo!



Invasores alienígenas planean atacar la Tierra. Sólo tú puedes detenerlos.

SNOOPY and other Peanuts Characters. © 1958, 1965, 1975 United Feature Syndicate, Inc.
GODZILLA and MINILLA © 1992 Toho Company, Ltd.

El mundo GAME BOY tiembla de emoción.

Nintendo®



SPACO, S. A.

Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)

LO MÁS NUEVO

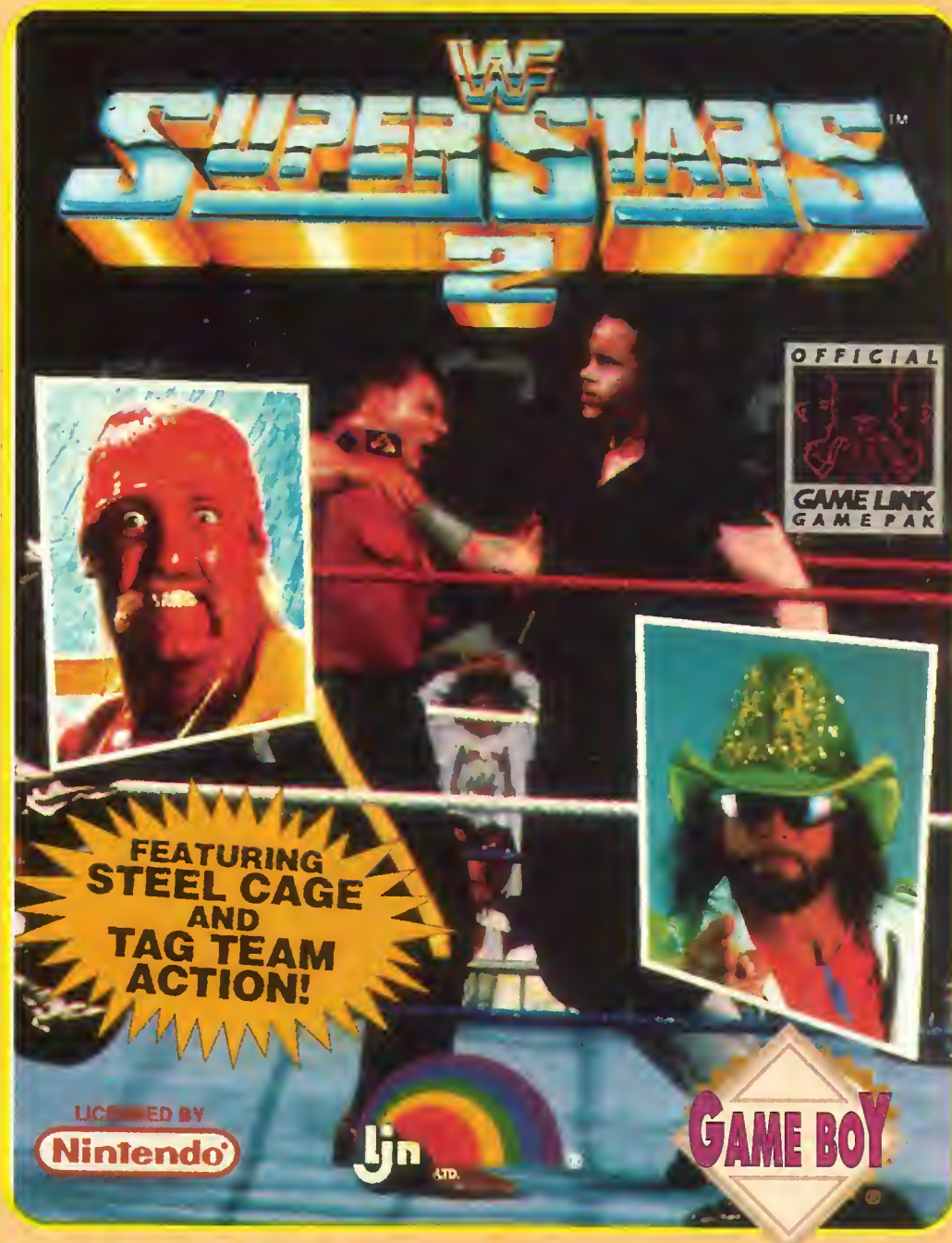
Los Héroes del Catch regresan a tu pantalla para decidir de una vez por todas quién va a ser el luchador que se haga con el cinturón del campeonato mundial, quien va a ser el ídolo de ídolos, el campeón de campeones.

Pero la cosa esta vez está más disputada que nunca, ya que la pelea final será en el cuadrilátero más peligroso y mortal que se haya visto nunca: la jaula de acero.

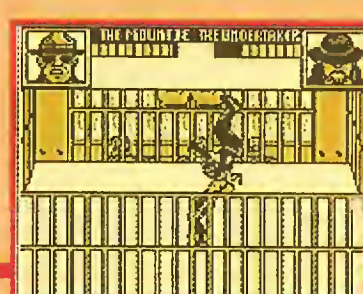
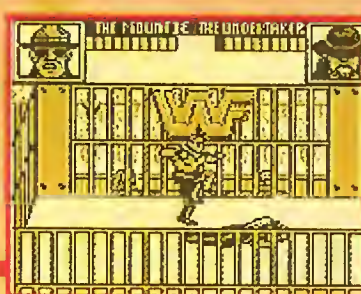
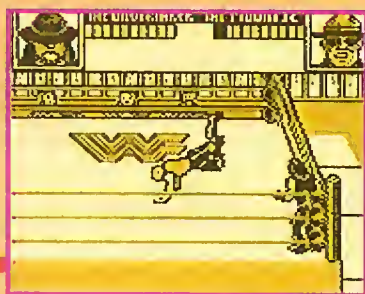
Seis son los luchadores que han sido llamados a la gloria. Encabezados por el legendario Hulk Hogan, esperan su turno el ágil Sid Justice, Jake "The Snake" Roberts con su querida pitón, el descomunal Enterrador (también conocido por Undertaker), The Montie y sus artimañas y la conocida fuerza y Macho Man y su chulería característica. Uno por uno irán cayendo hasta que sólo quede uno: el vencedor.

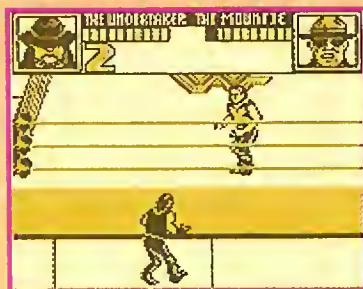
La verdadera novedad que incorpora esta segunda parte del WWF es la posibilidad de crear un "Tag Team", o sea, formar pareja con otro luchador que esperará pacientemente el relevo en un lateral del ring. Así es posible combinar la agilidad de Hogan con la robustez del Enterrador, o mezclar la experiencia de Jake Roberts con la juventud de Sid Justice. Contamos también con la oportunidad de coger un poco de resuello pulsando en los momentos más críticos Select...¡Menudo truco!

Para redondear el conjunto y por si fuera poco, también podremos jugar contra un amigo, previa conexión Link, con lo que la acción se multiplicará por catorce. El ganador podrá disfrutar contemplando cómo su efígie entra en la gloria, y además ganará un viaje de un fin de semana con todos los gastos pagados a las Alpujarras, bella región donde todos los ídolos del wrestling sueñan con ir a vivir algún día.



LUCHA EN EL RING



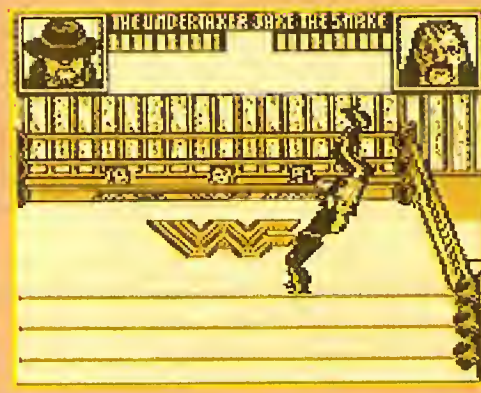
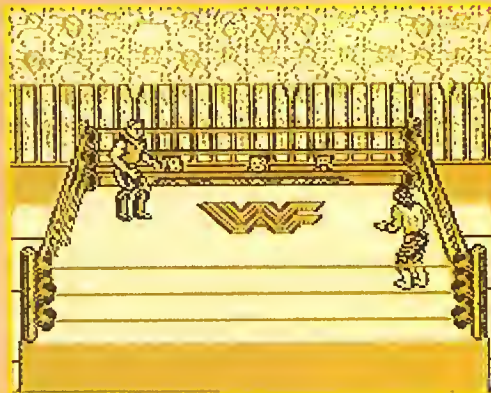
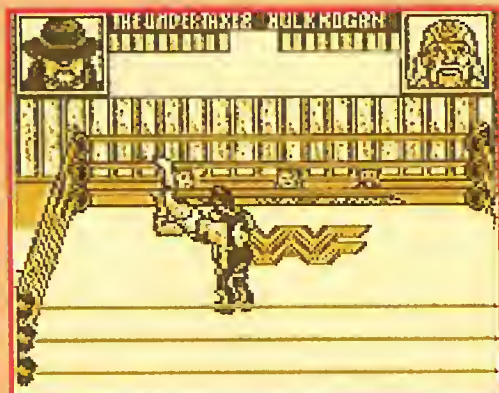
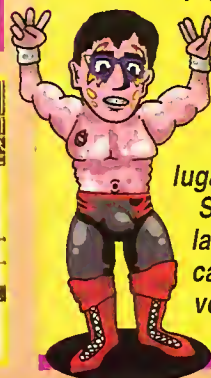


Más espectacular todavía

Lo peligroso de sacar la segunda parte de un juego deportivo es el caer en la copia. Por suerte, ésto no ha sucedido con la segunda entrega del wrestling para Game Boy, porque si la primera parte era buena, esta es mejor todavía. Esto se ha conseguido gracias a la inclusión de mejores gráficos y de un mayor número de movimientos, a que los contrincantes son muchísimo más duros y a que existen nuevas posibilidades de lucha, como la que tiene lugar en el interior de una enorme jaula.

Si además le añadimos la opción de campeonato y la posibilidad de elegir el nivel de dificultad, este cartucho se convierte en el juego de lucha definitivo para tu Game Boy.

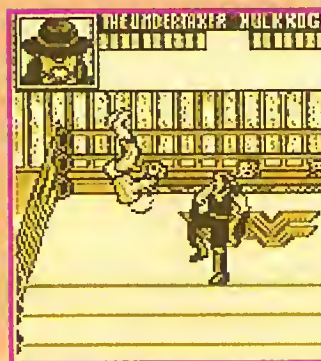
Némesis



La jaula

Dentro del repertorio de nuevas momporros que se han introducido en el juego, destocon golpes tan efectivos como el Volteo de Espaldas y lo Potado Traicionero. Pero, sin dudo, el golpe más efectivo es el "Solto desde lo olto de lo Vallo" que se puede efectuar en los combotes que libremos en el ring de la joulo metólico: absolutamente demoledor.

A la derecha podéis ver una de las más interesantes innovaciones que se han incluido en este nuevo juego de wrestling: la opción de jugar por parejas. ¿Mola?, ¡ehh!



Más golpes, más llaves, nuevas opciones, mejores gráficos, más diversión... ¡esto es a lo que nosotros llamamos una buena segunda parte!

LAS PUNTUACIONES



Deportivo



LJN

Nº jugadores: 1 a 2

Dificultad: Te dejarás la paga en tiritas.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 6 contrinc..



Todas las innovaciones que se han incluido. Que pueden jugar dos a la vez.



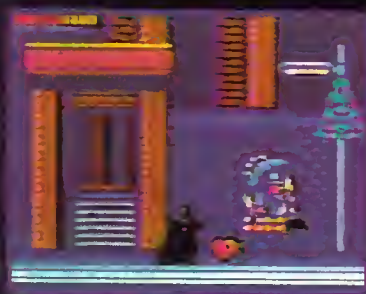
Al principio es un poco complicado.

90

LO MÁS

NUEVO

BATMAN RETURNS



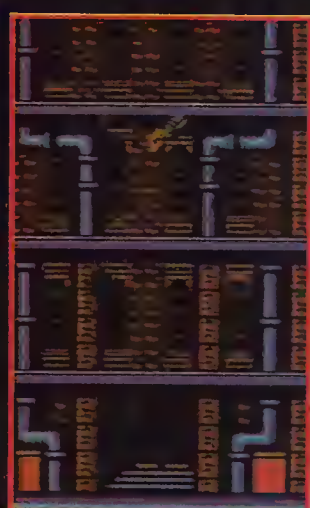
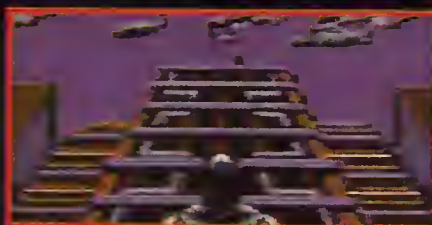
Super héroe portátil

Conecta tu Game Gear, introduce el cartucho, y disponte a enfrentarte a los seres más perversos que hayan existido jamás en la ciudad de Gotham. Te moverás a lo largo y ancho de unos escenarios perfectamente definidos y con una ambientación súper lograda, mientras hordas de malvados se disputan tu disfraz de murciélago.

El espectacular movimiento de Batman, la suavidad del scroll, la variedad de enemigos, en una palabra, el cartucho entero, harán las delicias de los amantes de los juegos de acción y, por supuesto, de los fans del hombre-murciélago.

Métete a Batman en el bolsillo y disfruta de una de las versiones más jugables de El retorno de Batman. Seguro que te atraparás y no será fácil que consigas liberarte.

Teniente Ripley



Batman ha vuelto a entrar en acción. Que se vayan preparando sus enemigos porque el héroe enmascarado de Gotham está de mal humor y su furia no tiene límites. Y el caso es que los motivos para su ira no son pocos. Nos explicamos.

La gente de Gotham ha pasado de considerar a Batman como un ciudadano ejemplar, a el villano más villano de todos por creerle culpable de la muerte de la Princesa de Hielo. Para ocupar el puesto de héroe que ha dejado vacante el hombre murciélago, ha entrado en escena el malvado pingüino, quien se ha ganado las simpatías del pueblo gracias a que rescató espectacularmente al hijo del alcalde de la ciudad de las garras de una banda de maleantes callejeros.

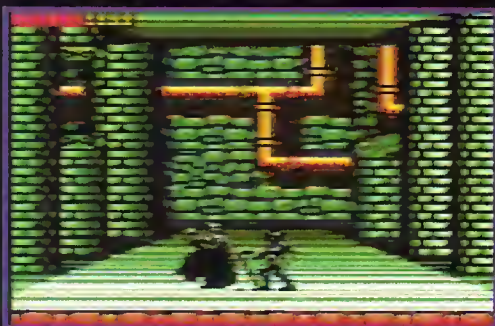
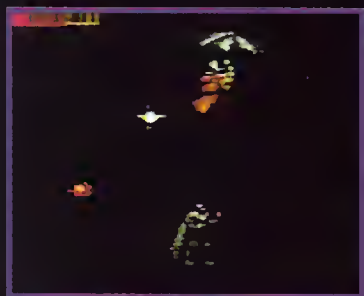
Batman sospecha, con razón, que todo esto no es más que una

treta del Pingüino para someter a la ciudad de Gotham. Todo el interés de nuestro héroe será, por tanto, tratar de descubrir el fraude del Pingüino ante los ojos de la ciudad.

Pero este objetivo no será nada fácil de conseguir. Como podéis imaginar el malvado se ha rodeado de toda su banda del Triángulo Rojo y llegar hasta él va a ser una misión más que complicada. Nuestro murciélago deberá recorrer cinco fases a cual más difícil, a lo largo de las cuales tendrá que enfrentarse a los miembros de la banda del Triángulo Rojo, secuaces del Pingüino y enemigos mortales de Batman.

Para superar todos los obstáculos Batman sólo cuenta con su habilidad, su boomerang, y sus lianas. Pero la fuerza de un hombre irritado puede hacer milagros. Y si no te lo crees, héchate una partidita y verás de lo que es capaz este increíble Batman.

MURCIÉLAGOS EN LA OSCURIDAD



Batman también regresa a la portátil de Sega. Y lo hace con la misma clase y altura con la que ha reaparecido en la 16 bits.



La Game Gear no podía perderse la ocasión de ser visitada por el mítico Batman. La relación entre ambos ha estado a la altura de la circunstancia y el resultado ha sido absolutamente brillante.



Una vez más, el hombre murciélago se dejará la piel en el asfalto de Gotham City con tal de impedir que el mal se salga con la suya. Y tú disfrutarás a tope ayudándole.

LAS PUNTUACIONES



Aventura

SEGA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Ser superhéroe no está al alcance de todos.

Nº Continuaciones: Todas

Nº de fases: 5.



88



85



90



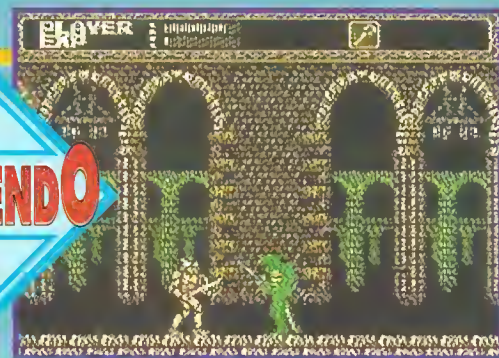
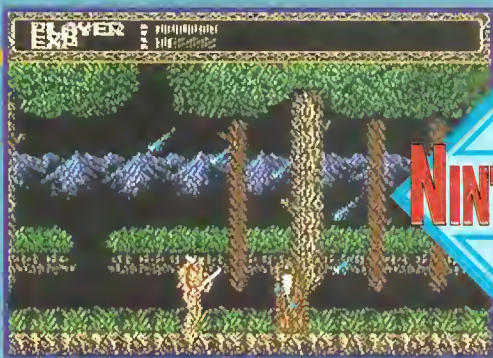
Los gráficos, el personaje, la jugabilidad y la posibilidad de elegir el camino que prefieras



Un poco difícilillo en algunos momentos.

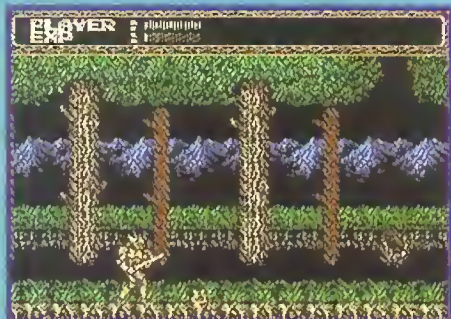
89

LO MÁS
NUEVO



NINTENDO

DE MAGIA Y ESPADA



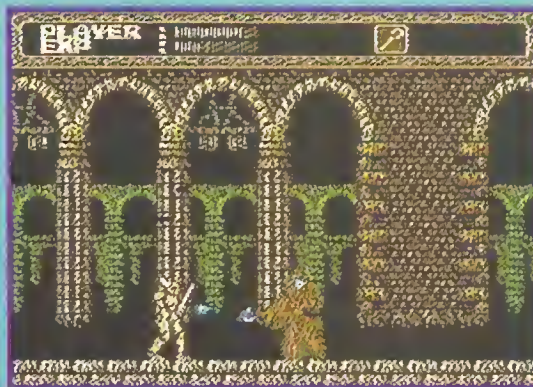
Verdaderamente, para maestros.

Entretenido donde los haya, este cartucho te mantendrá pegado a la pantalla hasta que te piquen los ojos y se te quemen las pestañas. Sólo tiene un pequeño -gran- defecto: si eres de los que desaniman fácilmente... olvídate de él.

Esto obedece a que la dificultad que se exige en algunos lances del juego es tan elevada, -tanto a nivel de habilidad como de inteligencia-, que el salir con vida de una situación determinada puede resultar una auténtica heroicidad medieval.

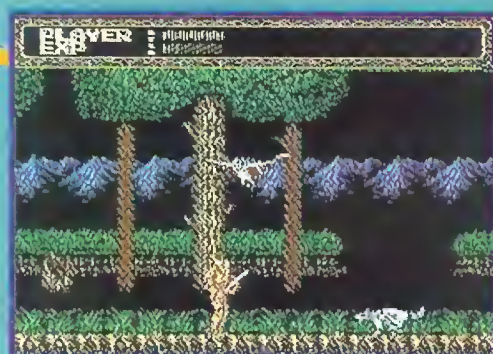
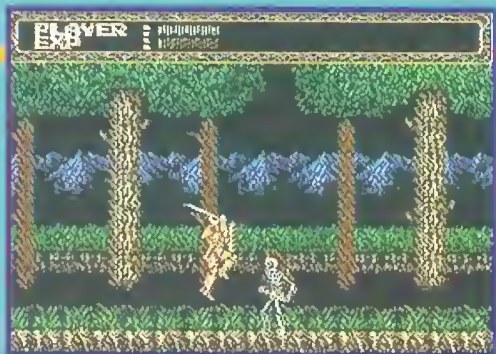
Unos gráficos sencillos pero efectivos redondean un programa que te hará disfrutar de una aventura en la que tomar decisiones rápidas está a la orden del minuto y en el que la manejar la espada con maestría es algo menos que vital. Si te crees muy hábil...

Teniente Ripley



El nombre de Master (Maestro), que forma el título de este juego no se ha puesto por capricho: para conseguir avanzar en esta emocionante aventura deberás demostrar una gran habilidad y una enorme inteligencia. Un auténtico reto.





El argumento del Sword Master nos introduce de lleno en ese ambiente entre místico y guerrero propio de esa época tan apasionante llamada Edad Media y que siempre ha resultado tan propicia para que en ella se desarrollen historias de todo tipo.

Y esta, sin duda, empieza bien. Porque eres el Maestro de la Espada, -el guerrero más poderoso que existe sobre la faz de la tierra conocida-, y has pasado largos años en la región Fronteriza ganándote a golpe de espada la fama y el título que ostentas. Sin embargo, cuando regresas a tu hogar en el reino de Eledar, te encuentras con que el malvado Fire Mage se ha hecho dueño del reino gracias a su alianza con Vishok, el dios Serpiente. Este infernal dios ha traído consigo una terrorífica horda de increíbles criaturas que campan a sus anchas por todo el reino de Eldar. Todas las fuerzas del Bien han sido derrotadas. Hasta la formidable fortaleza de Eldar que jamás había sido tomada se ha rendido ante tan poderosas fuerzas.

En todo este caos, el Rey Aragon ha logrado escapar y te ha encomendado la misión de rescatar la princesa Aria y de liberar a su reino. Para tener alguna oportunidad de llevar a buen término la misión tendrás que recuperar el Báculo Mágico del Rey Aragon. Mediante su magia podrás vestir la Capa de la Fuerza y con ella usar los Símbolos de Poder. Sin la magia que te proporcionarán estos objetos tu aventura será poco menos que imposible.

Avanzarás por el bosque de la Oscuridad Viviente -un auténtico hervidero de seres fantasmagóricos-, para luego atravesar el pueblo de Sheridan y enfrentarte al poderoso Caballero Azul, a quien debarás arrebatarte el Báculo Místico.

Pero el verdadero comienzo de la aventura te espera a la entrada del castillo, en el que te aguardan cientos de siervos del mal.

¿Podrás llegar a la Torre de Homenaje y derrotar al dios Vishok? ¿Tendrás la suficiente habilidad y paciencia como para llevar la paz al reino de Eledar? ¡Demuestra que eres el Maestro de la Espada! En caso contrario, cede tu arma a otro guerrero...

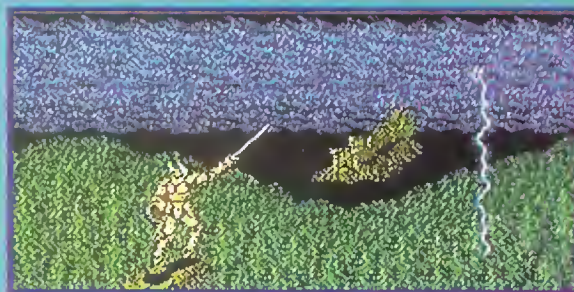
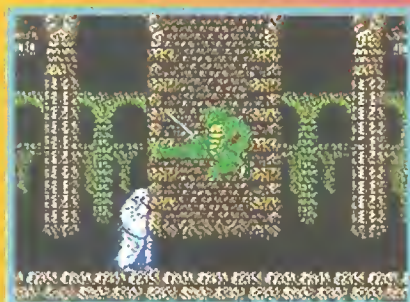


El camino de la magia

En el pablada de Sheridan te verás las caras con el temible Caballero de la Serpiente. Si consigues vencerle, podrás arrebatarte el Báculo Mágico de el Rey Aragon.

Gracias a este Báculo tendrás la facultad de vestirte con la Capa de la Fuerza y usar el poder mágico que en ella se encierra.

Sin embargo, esta no será tu única oportunidad de conseguir poderes mágicos, ya que muchos otros otros enemigos guardan los Símbolos del Poder que te proporcionarán hechizas verdaderamente destructivas.



Sword Master es un juego marcado claramente por el espíritu medieval: espadas y brujería son sus principales elementos.

LAS PUNTUACIONES



Aventura

ACTIVISIÓN

Nº jugadores: 1

Dificultad: Mucha , muchísima.

Nº Continuaciones: 5.

Nº de fases: 7.



85



82



88



La ambientación y la suavidad del scroll.



Lo difícil que resulta en algunos momentos y el incontrolable doble salto.

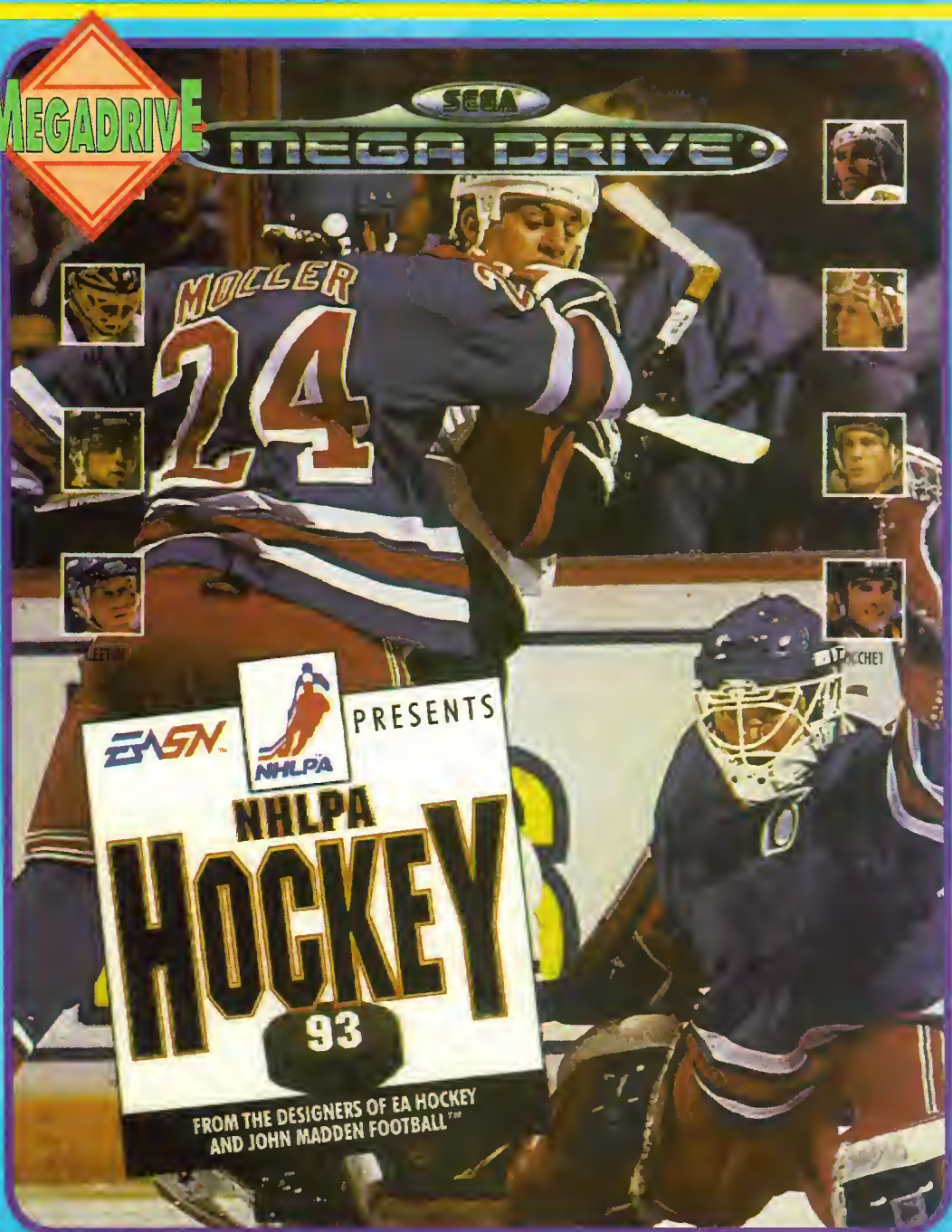
86

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE



Realismo, acción, competitividad, emoción... son algunos de los términos con lo que mejor se define a este sensacional simulador de hockey.



Los altavoces del Electronic Arena suenan para anunciar la entrada de los dos equipos en la pista de hielo. En unos segundos, el aire se inunda de un griterío ensordecedor que surge de los miles de espectadores que demuestran de esta forma la pasión que sienten hacia sus equipos. Al mismo tiempo, 12 pares de patines se deslizan a toda velocidad hacia sus respectivos campos...

El silbato del árbitro se impone sobre la voz de las masas y se da comienzo al partido de Hockey sobre hielo más disputado de la historia de la liga más famosa del mundo: la NHLPA.

De esta forma tan emocionante nos adentramos en el espectacular y violento mundillo del Hockey, popular deporte que, como bien sabéis, posee dos reglas básicas: impedir que el contrario introduzca el "puck" en nuestra meta y "canear" a los rivales hasta que no les quede ninguna gana de intentarlo.

Esta encarnizada pugna que se vive sobre la pista hace que, en algunos momentos, la tensión pase a mayores, y lo más

aconsejable es que empecemos a usar nuestros puños descaradamente. Por supuesto, el rival no va a estarse quieto, por lo que lo más seguro es que los dos "apasionados" jugadores vayan a dar con sus huesos al banquillo.

El caso es que, -por increíble que parezca-, aquí hemos venido a jugar, no a pelear, y nuestro objetivo principal se va a centrar en tratar de conseguir el mayor número de tantos posibles y en no cometer ninguna de las infracciones típicas de este juego, que son muchas -por ejemplo, el "Icing" o pista, o el "Off-side" o fuera de juego-.

Pero tranquilos, no os dejéis asustar por estos nombres tan raros, porque aunque al principio las reglas pueden parecer un poco extrañas, no es nada que no se solucione con la práctica.

En cualquier caso, intentadlo una y otra vez. Os va a merecer la pena. Seguro. Porque lo que desde ya tiene que quedaros bien claro es que NHLPA Hockey 93 es uno de los mejores simuladores deportivos que podéis encontrar actualmente en una consola. Lo demás, es pura palabrería.

ACCIÓN SOBRE HIELO



Boxeo "On the rocks"

Además de ser rápidos con el "Stick", en la liga profesional es necesario manejar bien los puños, ya que, de la cantraria, más de una vez acabaremos en el hielo víctimas de las puñetazas del rival. Ante tal desmadre, el arbitra impondrá su ley y enviará a las dos jugadoras al banquilla durante unas minutos.



Más de lo mismo

Cuando nos llega un juego deportivo con el sello de Electronic Arts, no podemos más que correr hacia el monitor seguros de que vamos a ver una joya para la Mega Drive. Esta vez no ha sido una excepción.

Pero lo que sí ha hecho EA por primera vez en su historia ha sido limitarse a copiar la primera parte de un juego y añadirle unas novedades que, lo mires como lo mires, han resultado escasas: los equipos son ahora los auténticos de la liga americana y se han incluido unos cuantos tiros nuevos. Pero lo demás... ¡identico a su predecesor! Y aunque esto signifique tener unos movimientos increíbles y unos gráficos alucinantes, no nos ha dejado contentos del todo.

Némesis



LAS PUNTUACIONES



Deportivo

ELECTRONICS ARTS

Nº jugadores: 1 y 2

Dificultad: Dependiendo del nivel de juego.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 0



92



Los gráficos se salen.



86



Casi exacto a la primera parte.



91

90



LO MÁS

NUEVO

JOE & MAC



Joe y Mac -dos trogloditas que lo único eléctrico que habían visto en su vida era un rayo-, jamás podían haberse imaginado que un día sus aventuras iban a ser metidas en el interior de una consola... consola, ¿qué es éso? se estarían preguntando ellos en este instante.

Sin embargo, gracias a la técnica -y a los japoneses- hoy en día podemos embarcarnos como si tal cosa en un viaje através del tiempo que nos llevará a una época en la que los grandes saurios reinaban sobre la Tierra.

El caso es que la vida de nuestros amigos trascurría tranquila, dedicándose alegremente a la invención de la rueda o a las cacerías de mamuts, hasta el día en que una banda de neandertales con muy poca educación destruyeron su poblado y raptaron a todos los bebés de la tribu.

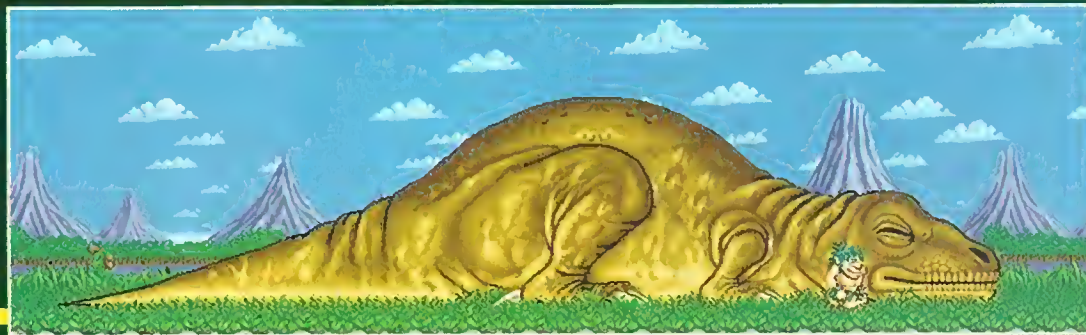
Pero Joe y Mac siempre estaban dispuestos a hacer el bien y, garrote en mano, emprendieron el arriesgado rescate.

Sobre la aventura de estos héroes paleolíticos no tenemos

muchos datos, pues, como sabéis, la Prehistoria recibe este nombre por no existir documentos escritos sobre ella. Sin embargo, nuestros hobby-arqueólogos han efectuado algunas excavaciones y han deducido que el objetivo de esta misión te llevará a recorrer nueve peligrosos niveles que transcurren por agrestes escenarios de la Edad de Piedra y en los que deberás acabar con distintos tipos de enemigos, que van desde los trogloditas de la tribu rival hasta toda clase de bichos antediluvianos. En estas excavaciones también se han encontrado restos de boomerangs y piedras talladas, lo que hace pensar que nuestros amigos utilizaron estos utensilios como armas de defensa, no sólo contra los enemigos más "pequeños" como crías de pterodáctilos o enjambres de abejas, sino también contra los enormes mamuts o los peligrosísimos dinosaurios.

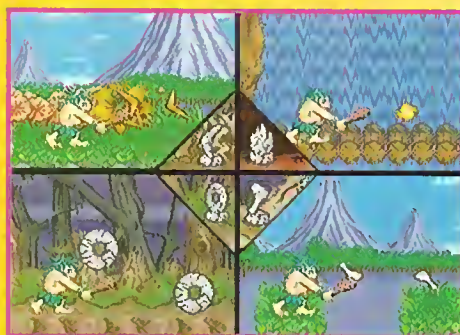
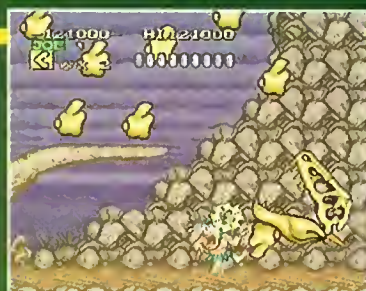
En fin. Esto es todo lo que sabemos por el momento a cerca de esta odisea prehistórica. Si la aventura te parece interesante -te aseguramos que lo es-, y te apetece revivirla paso a paso... ya sabes lo que tienes que hacer...

Una historia en la prehistoria



SUPER NINTENDO

Joe and Mac es un juego que posee unos gráficos súper simpáticos que nos conducen directamente a una diversión segura.



Defiéndete como puedas...

Nuestro compañero de fatigas va a encontrar en su camino distintos tipos de orcos con los que podrá defenderse de los interminables ataques enemigos. Además de su inseparable gorro, podrá hacer uso de otros utensilios bastante más eficaces como pueden ser boomerangs, ruedas de piedra, huesos de brontosaurio o bolas de fuego. ¡Enemigos, temblad!



Simpático y muy divertido

Joe and Mac pertenece a ese tipo de juegos que, sin hacer grandes alardes técnicos, tiene un encanto especial que le hace resultar bastante divertido. De acuerdo que el cartucho no se caracteriza por unos scrolls vertiginosos ni por unos movimientos alucinantes, pero los gráficos -a la vista está-, son posiblemente los más simpáticos que han pasado hasta ahora por la 16 bits de Nintendo.

Si además a esto le unimos que como conversión de la máquina recreativa es perfecta y que pueden jugar dos consoleros simultáneamente, obtenemos un juego en el que la diversión está garantizada.

Y eso, es lo importante. ¿O no?

Patax



LAS PUNTUACIONES



Arcade

ELITE

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Es más bien fácil.

Nº Continuaciones: 3

Nº de fases: 9



90



85



87



Muy buena conversión de la recreativa. Los gráficos. Para todos los públicos.



Algunas fases son claramente más "rollete" que otras.

87

LO MÁS

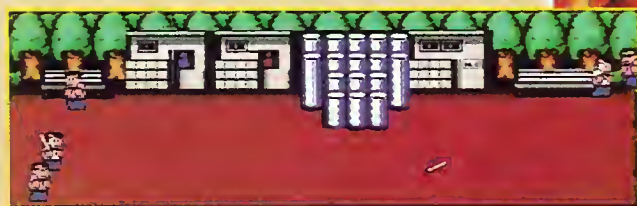
NUEVO

NINTENDO

STREET GANGS

ALERTA
EN
RIVER
CITY

FOR ONE OR
2
PLAYERS



ENTERTAINMENT

El pánico se ha adueñado de la ciudad. River City se ha convertido en la víctima de una terrible banda de malhechores y camorristas y la gente no se atreve ni a asomarse a la ventana a tomar el fresco.

Pero ¿qué se puede hacer para detener esta destructiva plaga, capitaneada por el rastrero Slick?

Mucho nos tememos que no demasiado. Los únicos que podrían defender la ciudad son Ryan y Alex, pero Slick ha secuestrado a la novia de Ryan y amenaza con hacérselo pasar muy mal si ve a éste acercarse a menos de 10 kilómetros a la redonda.

Afortunadamente, estos dos jóvenes no se asustan tan fácilmente y las amenazas de Slick no van a impedirles lanzarse al rescate. Así, nuestros dos amigos salen a las calles dispuestos a cualquier cosa, aunque ésta sea enfrentarse a bandas enteras de camorristas que intentarán detenerlos por todos los medios a su alcance.

Pero nuestros valerosos héroes necesitan de tu ayuda para conseguir su objetivo... ¿te sientes con ánimo de intentarlo?

Pues para que no tomes una decisión precipitada te advertimos que si decides acompañarles te verás metido en una

enfrentamiento a vida o muerte contra todo tipo de malhechores que no dudarán un instante en hacerte probar el filo de sus armas. Sin embargo, no temas, porque no todos los elementos van a jugar en tu contra. Así, por ejemplo, si sales victorioso de tus peleas podrás hacerte con el arsenal de tus enemigos, al tiempo que tendrás la oportunidad de robarles el dinero que lleven encima y comprar con él víveres, armas o libros que te enseñarán a aumentar tu capacidad de lucha.

La verdad es que las opciones que te da esta aventura ciudadana son de lo más variadas e interesantes: desde comprobar cómo andan tus finanzas hasta conseguir un password en el momento que te parezca oportuno, pasando por la posibilidad de consultar un menú en el que aparecen tus niveles de energía de puñetazo, de patada, de defensa, de fuerza de voluntad, de agilidad...

¿Que todo esto te parece poco?. Pues, tranquilo, que aún hay más. Pero, bueno, no vamos a ser nosotros quienes te contemos el resto de posibilidades, más que nada porque no cabrían en esta página. Mucho nos tememos que no te va a quedar más remedio que comprobar por ti mismo todo lo que te reserva este divertido Street Gangs...



Falta titulillo

Parece mentira, pero a mí que no me van demasiado los juegos de "a puñetazo limpio", Street Gangs me ha atrapado con la velocidad de un directo a la barbilla.

Los gráficos son pobretones, los movimientos no son espectaculares... sí, de acuerdo, pero la jugabilidad, la multitud de opciones y la sencillez de control me han dejado totalmente alucinada. Porque la ciudad de River City es tan sorprendente que en ella puedes encontrar con la misma facilidad golpes bajos que golpes de humor, señoras amables que gamberros recalcitrantes. Pero lo que, sin duda, vas a encontrar en Street Gangs empieza por diver y termina por sión.

Teniente Ripley



Las pandillas de barrio cada día son más bestias. Antes se limitaban a robarte el chupachup, pero ahora no se quedan contentos si, además, no te pegan un garrotazo en todo el coco.



Las calles de la Nintendo no han sido nunca un lugar demasiado seguro. Pero el barrio al que nos lleva este Street Gangs, no es precisamente el lugar que elegiríamos para vivir...

Los malos malísimos

MOOSE: es el típico gombera chuleto débil de carácter, pero no te doró muchos problemas.

BENNY & CLYDE: Astutos y malvados. Su única diversión es provocar peleas. ¡Cuidado con ellos!

ROCKO: Es el jefe de lo bondo de los Mob. Tiene un buen otooque, pero no te será difícil derrotarle.

BLADE: Es muy violento. Aunque su oporienio es terrible no debes dejarte impresionar.

MOJO: Peligroso, sobre todo cuando vo ormoda.

TURK: Es rápido e inteligente. Tendrás que tener mucho cuidado si no quieres que te sorprenda.

THOR: Es un niño rico hijo de banquero. Mondo o lo bonda de los Zombies con mono duro.

OTIS: No es muy fuerte, pero si no te ondas con ojo te puede complicar lo vido con sus trucos.

IVAN: Es el jefe de los Drogon Twins. Como luchador es temido y respetado. Y muy duro de roer.

TEX: ¡Peligrosísimo con un ormo en los monos!



LAS PUNTUACIONES



Arcade

INFOGRAMES

Nº Continuaciones: Infinitas
Nº jugadores: 1 ó 2 simultáneos
Nº de fases: 1 ciudad entera
Dificultad: ¿Qué tal encajas los golpes?



79



82



90



La simpatía de los personajes.



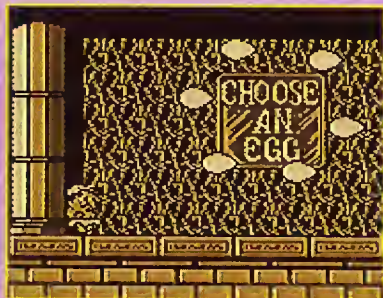
No tener dinero para ir a comer algo después de una buena pelea.

85

LO M Á S

NUEVO

GAME BOY



EL AMIGO DE LOS DINOSAURIOS



¿Dónde estará Tina? La bella princesita ha desaparecido sin dejar el menor rastro y nadie sabe dónde puede estar. Menos mal que el infatigable Master Higgins siempre está dispuesto a echar una mano a todo aquel que se encuentre en peligro.

Por eso, ni corto ni perezoso, en cuanto se ha enterado de la noticia de la desaparición de la princesa, ha decidido comenzar la exploración de cada una de las ocho islas que componen el reino, todo ello con la única intención de devolver a sus padres a la más pequeña de la familia real.

Hasta aquí, todo perfecto. Pero cuidado, porque ha llegado la hora de que comiencen los problemas serios. Y éstos se presentan en cada una de las mencionadas islas, las cuales están custodiadas por enormes criaturas que pretenden saciar su apetito con el succulento bocado que supone el cuerpo de Higgins.

Como bien estarás suponiendo en estos instantes, para liberar a

la pequeña Tina deberás derrotar a los ocho guardianes, lo cual te llevará al enfrentamiento con el monstruo final.

¿Aliados para tu aventura? Alguno hay, pero pocos, y entre ellos destacan especialmente los dinosaurios, los cuales se encuentran encerrados en sus huevos aún sin eclosionar (¡Qué finos somos!)

Estos amiguetes pueden ser de cuatro clases y cada uno de ellos te servirá en un momento determinado de la aventura: unos corren mucho, otros pueden caminar sobre la lava, otros vuelan...

Otro elemento importante en este juego es el monopatín -compañero inseparable de Higgins- con ayuda del cual deberás recorrer algunas de las ocho islas.

Pero ésto es sólo una pequeña muestra de todo lo que deberás hacer en Adventure Island. Prepárate para explorar el interior de galerías de humeantes volcanes, bucear en las más peligrosas lagunas, surcar las inhóspitas sendas que te trasladarán a los más feroces y voraces enemigos, volar por el aire esquivando cuanto aparezca ante tí, patinar sobre hielo... ¡cualquier cosa con tal de rescatar a la princesa! Por cierto, ¿a que estás esperando para comenzar tan divertida aventura?

Protagonistas

Master Higgins: El héroe de lo histórico

Tina: La princesita perdido

Skateboard: El vehículo preferido de Master Higgins

Dinosaurios: los hoy de cuatro tipos...

"Taylor" Camptosaurus: No resbalo en el hielo y su ormo es su cola.

"Magma" Camptosaurus: Camino por lo lovo. Escupe bolos de fuego.

"Don-Don" Pteranodon: Sobrevuelo todos los peligros. Arroja rocas.

"Classie" Elasmosaurus: Noda muy rápido...

¡y sin quitarse ni los gofos de sol!

LOS PERSONAJES :

Los Dinosaurios :



Hobbytruco: en el juego hay atajos y pantallas ocultas que guardan interesantes bonus. ¿Como hallarlos?, la respuesta está en los huevos invisibles. Descúbrelos y te ahorrarás un montón de problemas.



Ocho islas, ocho enemigos fin de fase, ocho tipos de juego diferentes... ¡ochos excelentes excusas para pasártelo en grande con la pequeña de Nintendo!



Con todo el espíritu de Master Higgins

Siguendo los esquemas que hicieron tan popular este juego en la NES, Adventure Island incorpora escasos detalles innovadores en su versión para Game Boy.

Quienes gustan de buscar novedades quedarán, por tanto, defraudados, pero los amantes de esta saga que consideren que cualquier variación habría traicionado el alma de este juego, quedarán encantados: el espíritu de Higgins sobrevuela la Game Boy. En cualquier caso, nadie debe dejar pasar esta excelente oportunidad de disfrutar con tan genial personaje. Y esto sí que es un buen consejo.

Pepo Scope



Papeles secundarios

Honey Girl: Su presencia te volverá inmune.

Abeja: Búscalo en alguna hobotición escondida y podrás retener los objetos olmocenos, oún perdiendo todos tus vidos.

Berengena: Master Higgins perderá energía si la encuentra.

Flor: Puntos de bonificación.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

HUDSON SOFT

Nº jugadores: 1

Dificultad: No excesiva.

Nº Continuaciones: Infinitas

Nº de fases: 8 islas



80



80



83



El amplio mapeado y los dinosaurios

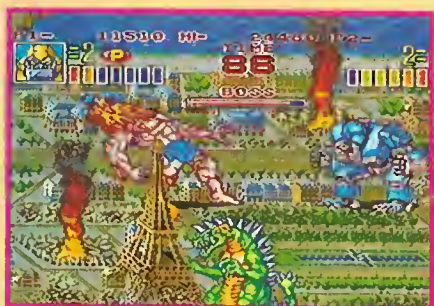
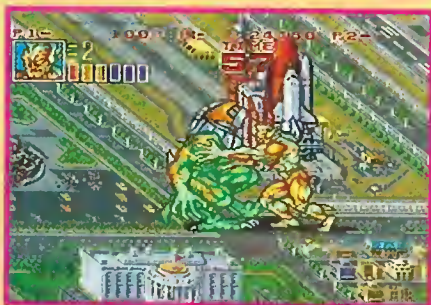


Escasos enemigos.

81

LO M Á S

NUEVO

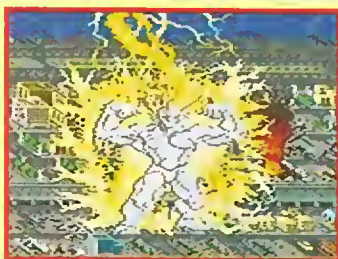
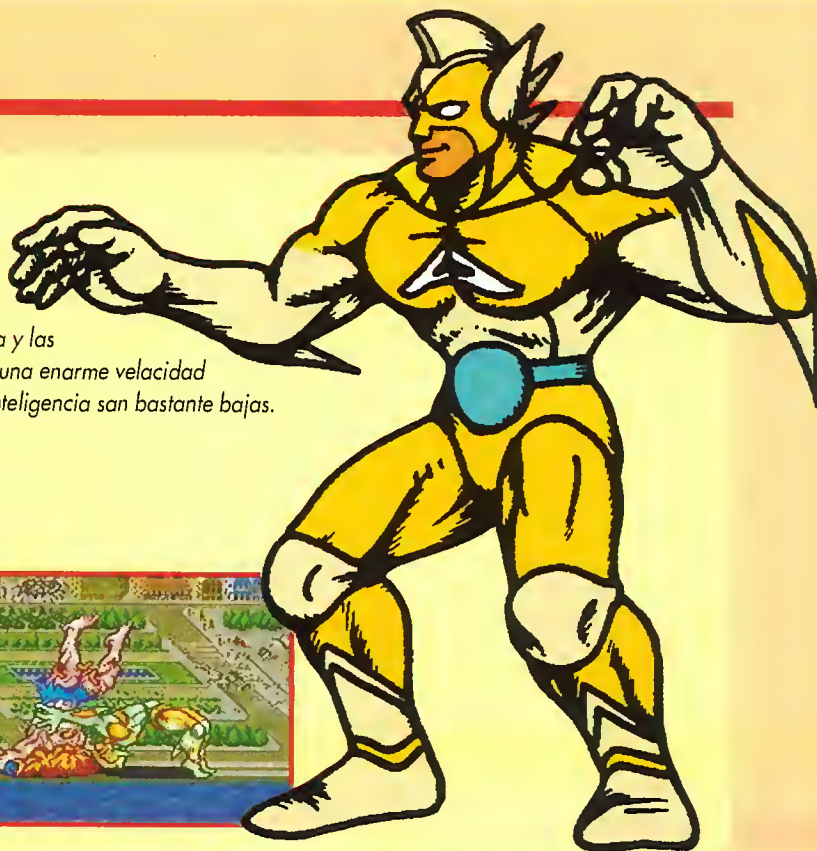


Nos encontramos en el año 1996. El mundo entero está dominado por el caos, el caos más monstruoso que jamás haya asolado nuestro querido planeta Tierra. Todo comenzó aquella noche, cuando un espantoso y ensordecedor bramido asoló las ciudades más importantes del globo. Docenas de monstruos de más de cien metros de altura empezaron a aparecer desde el horizonte y, en unas pocas horas, un buen número de ciudades de todo el planeta habían sido destruidas.

Por suerte, el ejército y la unión de los habitantes lograron terminar con muchos de estos monstruos, y ahora, dos meses después de la invasión, tan sólo quedan tres de estas mastodónticas criaturas: Super Geón el dinosaurio, Atomic Guy el humanoide y Cyber Woo el gorila de acero.

Para colmo de males, un tercero en discordia ha hecho aparición: unos aliens han llegado de otra galaxia y se han apoderado de los escasos terrenos del planeta que aún no han sido destruidos: el Cañón del Colorado, París, el fondo del mar, un desierto petrolífero, el interior de un volcán y alguna que otra gran ciudad americana. ➤

ATOMIC GUY



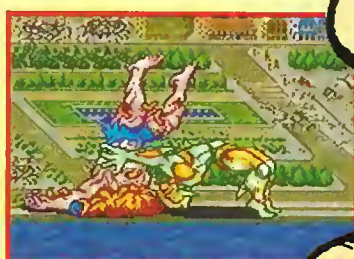
Este humanaide de descamunales praparcia-
nes basa toda su pader en la energía eléctrica y las
radiaciones que desprende su cuerpo. Pasee una enarme velocidad
a la hara de desplazarse , pera su fuerza e inteligencia san bastante bajas.

Tipo de monstruo: humanaide.

Altura: 98 metros.

Peso: 126.000 taneladas.

Cualidad: gran velocidad.



AMISTADES MONSTRUOSAS



Bonus, ¡para qué os quiero!

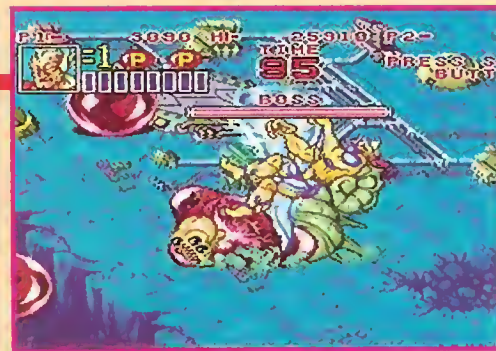
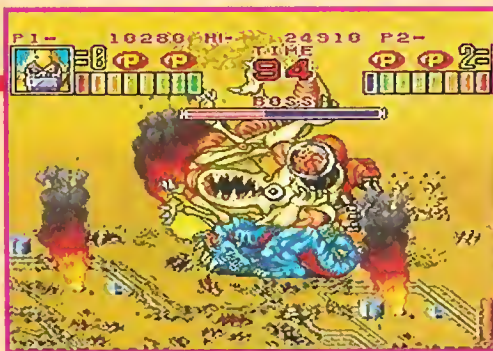
Cuanda completéis las das primeras fases, accede-
réis al primer nivel de banus.

En esta fasecillo vuestra abjetiva será tirar al vacia a
vuestra cantrincante: el que más fuerza desarralle,
ganará, a quizá sala habrá empate...

De nueva al finalizar la quinta fase, atra fasecilla de
banus saldrá a nuestra encuentra, el abjetiva: des-
trazar al mayar número de enemigas pasible.

¡Ah!, y si jugáis das cansalegas, ya sabéis, as
enfrentaréis en fiera y divertida lucha.

LO MÁS NUEVO

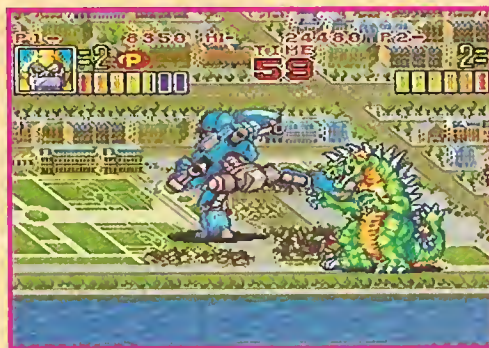
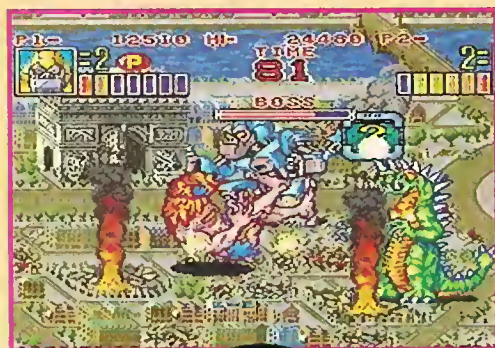
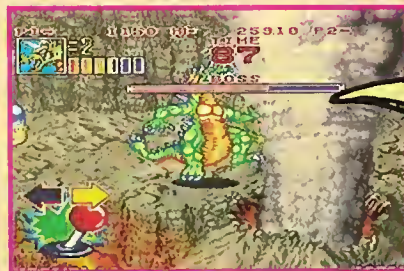


► Por fin, los tres indeseables monstruos van a ser útiles a la humanidad, ya que se han propuesto evitar que estas fuerzas del espacio destruyan la Tierra por completo... ¡aunque sólo sea para acabarla de destrozarla ellos después!

Este es el argumento de King of the Monsters 2, la secuela de uno de los arcades más jugados y conocidos de la factoría SNK/Neo Geo, que ahora regresa cargado con unos escenarios más grandes y espectaculares y con unos monstruos más gigantescos y con más variedad de golpes (aunque tal cantidad de mejoras ha supuesto que el número de protagonistas sea 3 en lugar de 6).

Por lo demás, las cosas siguen más o menos igual de interesantes: luchar con nuestros monstruos contra toda la fauna alienígena al tiempo que destruimos el paisaje, enfrentarnos al descomunal guardián del final de cada fase y recoger recargadores de energía, aumentadores de poder, puntos, vidas extra y demás ayudas que irán apareciendo constantemente en escena.

Y sin más, os dejamos solos ante el peligro. ¡Animo, chicos, el destino de la humanidad depende ahora de vosotros!



CYBER WOO

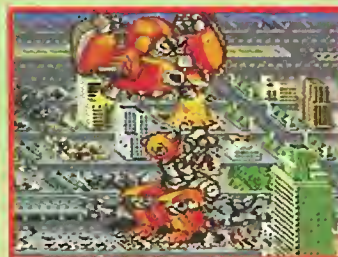
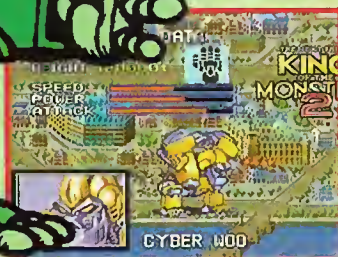
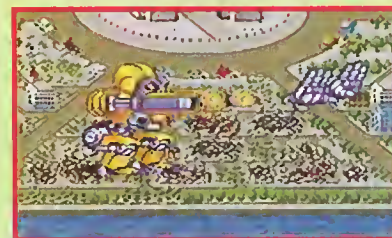
Este gorilón de metólico estructura es el último grito en tecnología cibernético. Está equipado o lo largo de todo su metólico cuerpo con ormas súper poderosos de efectos devastadores. Además es bastante rápido y poderoso, ¿se puede pedir más?

Tipo de monstruo: gorilo cibernético.

Altura: 90 metros.

Peso: 180.000 toneladas.

Cualidad: velocidad y fuerza medio.



SUPER GEON



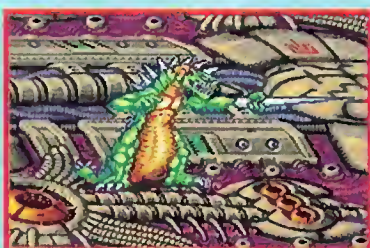
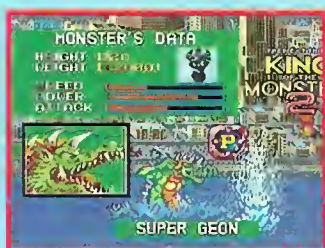
Este paderasa dinasauria utiliza las zanas espinasas de su cuerpo cama arma de ataque y defensa. Además puede lanzar martales llamaradas, galpear can su espinasa cala y, par si fuera paca, canace algunas trucas de lucha demaledares.

Tipo de monstruo: Gyanaidea.

Altura: 112 metras.

Peso: 132.000 taneladas.

Cualidad: fuerza descamunal.



King of the Monsters 2 es un juego absolutamente espectacular a nivel visual. Te podemos asegurar que muy pocas veces podrás ver en una consola bichos tan absolutamente enormes e impresionantes como los que protagonizan este cartucho. ¡Una pasada!

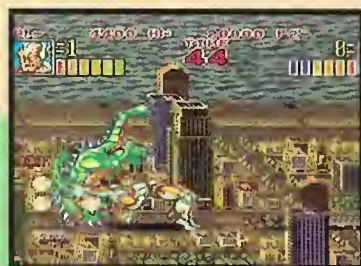
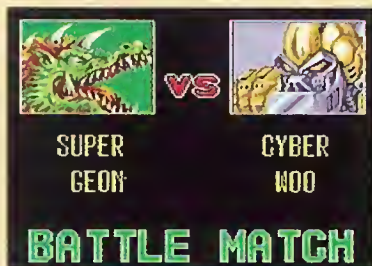


Increíblemente vistoso, pero extraño

Las increíbles características técnicas de la Neo Geo han dado a luz la segunda criatura de la saga King of the Monsters, en el que se han mejorado notablemente todas las características del original. Gráficos impresionantes, animaciones made in SNK y un sonido tan alucinante o más que siempre adornan este monstruo de 82 Megas en el que, desgraciadamente, han desaparecido tres monstruos de la primera parte, aunque los otros tres que han quedado disponen de más poderes y una mayor espectacularidad.

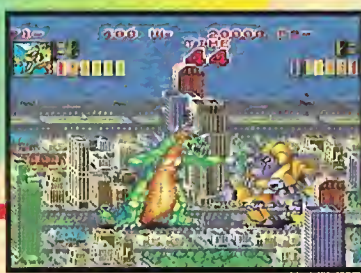
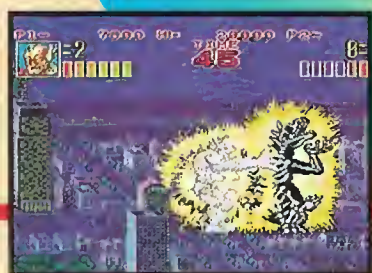
Respecto a la jugabilidad, es un poco extraña comparada con otros juegos de Neo Geo: alucinante audiovisualmente, pero jugablemente raro. Si te gustó el primero, éste te encantará.

The Elf



1p vs 2p

Esta modalidad de juego está pensada para las amantes del enfrentamiento y las buenas peleas entre monstruos. Las combates en esta opción transcurren en el mismo escenario, y tan sólo será el transcurso del día a la noche, el que se haga notar en este urbanística paisaje. El objetivo de cada jugador será derrotar a su oponente con las habilidades y poderes con que le ha dotado la naturaleza. El combate puede durar desde tres hasta cinco asaltos, siendo el vencedor el que gane tres veces al contrario. Y recuerda, ¡quien perdana, muere!



LAS PUNTUACIONES



Arcade

SNK

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Totalmente monstruosa.

Nº Continuaciones: 4

Nº de fases: 7



93



95



85



Gráficos, sonidos, las alucinantes criaturas y la posibilidad de jugar dos a la vez.



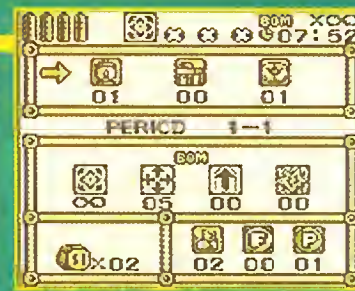
El control del personaje es un poco aleatorio, y se echan en falta algunas fases más.

89

LO MÁS

NUEVO

GAME BOY



BLASTER MASTER



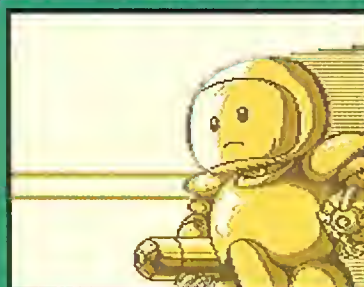
La energía radiactiva se está expendiendo por toda la superficie del planeta, lo que supone un grave peligro para la subsistencia de la humanidad.

El causante de estas calamidades no es otro que el malvado Plutonium, personaje ambicioso y cruel que se ha hecho con el control de todos los residuos radioactivos y ha buscado refugio en las recónditas profundidades del interior de la Tierra. Su poder es enorme y queda ya poco tiempo para salvar el planeta. Alguien tiene que enfrentarse a este malvado ser, alguien que tenga el valor suficiente como para deambular por el interior de la corteza terrestre sin temer a las criaturas mutantes. Y ese alguien sólo puede ser Jason.

Pero su misión no va a ser precisamente un paseo por el parque de atracciones, por lo que nuestro amigo necesita ayuda. Y tú eres el único que se la puede prestar, porque sabemos que eres la única persona que tiene la suficiente sangre fría como para no extraviarte en los laberintos del interior de la Tierra, encontrar el camino que lleva hasta los Jefes Mutantes y detener la emisión de energía radiactiva.

Por nuestra parte, poco podemos decirte, tan sólo que a lo largo de tu peregrinar -que transcurrirá a través de recónditos escenarios compuestos por lagos subterráneos, oscuras cavernas y bosques petrificados-, encontrarás infinidad de armas y herramientas que deberás ir utilizando en los momentos oportunos y que te resultarán imprescindibles para ir avanzando en tu misión.

Esto te obligará a mantener tu cerebro trabajando a tope porque, amigo, lo quieras o no, te has metido en un auténtico reto a tu inteligencia. ¡Ah!, y corre todo lo que puedas porque el reloj avanza sin descanso...



Las grutas escondidas

Mientras exploras las laberintas subterráneas puedes trapezarte con escaleras semiacultas que conducen a pantallas que contienen abjetas de utilidad. Estas grutas suelen estar a oscuras, por la que deberás proveerte de lámparas que iluminarán durante unas segundas un pequeña camp a tu alrededor.



Todo tipo de bártulos para todas las ocasiones

OBJETOS NO SELECCIONABLES:

Para utilizar estos objetos no necesitas seleccionarlos. Se activan automáticamente en el momento en que los coges. No desproveches la oportunidad de hacerte con ellos.

Energía: Añade un contenedor de vida.

Escudo: Te protegerá de los enemigos repeliendo todo tipo de ataques. Duración limitada.

Energía completa: Con ello lograrás llenar al máximo todos tus contenedores de vida.

OBJETOS SELECCIONABLES:

Estos objetos podrás usarlos en el momento que eliges (esperamos que sea el adecuado). Todos ellos tienen una duración limitada.

Salvavidas: Podrás cruzar los ríos sin tener que preocuparte de nada(r).

Botas: Te permitirán caminar sobre todo tipo de objetos punzantes.

Llave: Sin ella no lograrás encontrar lo sólido, por lo que tendrás que esmerarte para conseguirlo.

Linterna: Es un elemento imprescindible para explorar todos los zonas oscuras con las que vas a encontrarte. Procura tener una buena reserva de ellos porque duran bastante poco.



servo de ellos porque duran bastante poco.

Rayo: Con este objeto destruirás o todas las mutantes que pululen por lo pontollo.

BOMBITA A BOMBITA.

Josón está equipado al principio de la aventura con un número ilimitado de bombas que causarán graves destrozos, pero en un radio muy pequeño. A lo largo del juego podrás conseguir otro tipo de explosivos más potentes como: **Bombas direccionales**, que concentrarán su poder en la dirección en que los lances, **Hiperbombas** que destruirán en un radio muy amplio y en todas las direcciones y **Súper bombas**, las más destructivas.

PARA POTENCIAR TU ENERGÍA

Botas Turbo: si logras encajártelas, multiplicarás tu velocidad por cuatro.

Velocidad de disparo: Tu pistola dispondrá de una mayor distancia y con más rapidez.

Fuerza: te permitirá rellenar los tonques de energía un máximo de tres veces.

Como ves, por falta de objetos no vas a llorar en este juego, ¿no?



A BOMBAZO LIMPIO



¡Una bomba!

Con *Blades Master Jr* te sumergirás en una aventura donde pondrás a prueba tanto tus dotes de matador de bichos, como tu astucia a la hora de buscarle utilidad a objetos que te ayuden a escapar de intrincados laberintos. Es decir, que para ayudar a Jasón necesitarás combinar en su justa medida habilidad y paciencia, al tiempo que deberás apaciguar tus ansias de recorrer el laberinto entero, por la urgente necesidad de salir de él antes del tiempo límite.

Blades Master Jr te atrapará, seguro... aunque sea en el interior de alguno de sus retorcidos laberintos. Y ten muy claro que en todos ellos se encierra la diversión.



Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Aventura

NINTENDO

Nº jugadores: 1

Dificultad: Explosiva.

Nº Continuaciones: Infinitas.

Nº de fases: 9.



80



75



85



La cantidad de objetos que encontrarás en el juego.

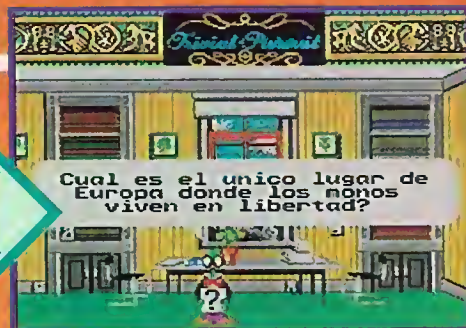


Que las continuaciones te manden al principio de la fase.

80

LO MÁS

NUEVO



UN CONCURSO
PARA GENIOS



Está de moda la inteligencia. Eso, y que te acribillen a preguntas. Debe gustar poder responder a todas correctamente. Sí, ese debe ser el truco. Un Trivial Pursuit jamás habría roto tantos moldes si sus participantes no estuvieran locos por demostrar sus conocimientos y por quedar por encima de sus competidores. Está claro. Los mejores concursos son los que "pican" y hacen crecer el orgullo.

En el Trivial Pursuit de Master System se siguen los mismos esquemas del tablero, sólo que se juega a través de la pantalla y se han llevado a cabo algunas modificaciones que, aunque no hacen variar para nada el estilo, sí le dan una personalidad más consolera. Por ejemplo, no hay opciones en las respuestas. Simplemente se dice de viva voz y se responde simplemente si se ha acertado o no. Claro, caben las trampas, pero se debe imponer

la honestidad (o la fuerza de los adversarios, según).

Por lo demás todo sigue igual. Hasta seis jugadores pueden participar en el entuerto, seis son los temas que nos van a provocar varios derrames cerebrales y unos cuantos los idiomas que los contendientes pueden elegir. Un auténtico alivio y algo muy de agradecer. Porque esta adaptación idiomática "nacionaliza" el juego. Es decir, que si uno elige el español, se le apañarán preguntas hispanas -junto con las de cultura general, claro-.

Este Trivial ha conseguido hacerse divertido. La Master no es que dé mucho de sí, pero exprime lo suficiente como para entretener cuando quiere. Buenos gráficos, musiquillas simples pero alegres, preguntas asequibles y algunos efectos gráficos y sonoros la mar de salados. Dignos de una gran versión.

Todo está preparado Ahora debéis poner la diversión mediante vuestras respuestas. ¿Aceptáis el reto?.

Entre listos anda el juego

¿A quién harías una pregunta de entre las seis categorías que incluye el Trivial y qué respondería?:

• **Ciencia y Naturaleza:** Para el Padre Mundina. ¿Quién escribió «Dan Alvara a la Fuerza del Sina»? Un cactus del siglo XVIII. ¿Acertá?. Na san preguntas para manstruas, pera sí que hay que estar familiarizada can el munda de la ecolagía.

• **Deportes y Tiempo Libre:** A Rafael Martín Vázquez. ¿En qué país se encuentra el Valcán Cracataa?. En el Vicente Calderán. ¿Acertá?. Preguntas asequibles. Para tadas las públicas.

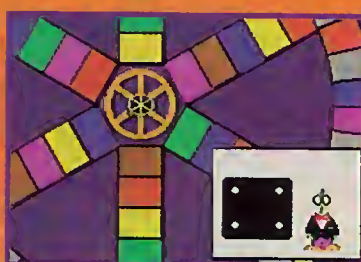
• **Espectáculos:** Al Disc Jackey de la Villa Olímpica. ¿Entre qué países tuva lugar la Batalla de Lepanta?. Estania y Lituania. ¿Acertá?. Para gente can experiencia en el munda de la farándula. Se puede acertar alga.

• **Historia:** A Calón. ¿Quién presentaba el programa de TVE «Juegas sin Franteras»? Hernán Cartés. ¿Acertá?. Preguntas de nivel. Na para histariadares, pera sí para persanal culta.

• **Geografía:** Al mapero de Habby Cansalas. ¿Cantra quién perdiá el Barça la Capa de Eurapa del año 1986?. Cantra el mapa del Sanic. ¿Acertá?. Preguntas interesantes, acampañadas en su mayaría del cine de Lumiere y na demasiada fáciles.

• **Arte y Literatura:** A Cervantes. ¿Cuántas ajas tiene una masca?. Das, Sancha y el Quijate. ¿Acertá?. Preguntas sabrias, para entendidas, pera na tan fuertes.

• Ninguna acertá. Aquí van las correctas: El Duque de Rivas. EEUU. España e Inglaterra. Daniel Vindel. Cantra el Steaua de Bucarest. Muchas.



El Trivial es uno de los juegos de tablero más divertidos que existen. Ahora también es uno de los mejores títulos para la Master.



Asequible y adictivo

Enhorabuena, fanáticos. Tenéis Trivial para rato. Los locos del juego de preguntas y respuestas más aclamado de todos los tiempos ya sabéis dónde engancharos.

A la Master. Su versión, -por cierto, made in Teque-, del clásico de «listillos» os encantará. Porque no sólo conserva el encanto del tablero, sino que además incorpora ciertos toques de buena programación que lo hacen fácil, divertido y muy asequible. No acaban ahí las ventajas. El haber incluido a seis jugadores en la competición y el dejar que nos entendamos con la máquina en nuestro propio idioma -faltan los acentos y las eñes, pero no pasa nada- dan idea de que hay ciertas cosas que deben quedar a la altura de las circunstancias. Y no hay por qué defraudar a nadie.

Giancarlo Vialli



LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

MASTER SYSTEM

Nº jugadores: 1 a 6

Dificultad: Hombre, hay que haber "estudiao" un poco.

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 6 categorías



80



70



85



Es el trivial, pero aprovechando las posibilidades gráficas y sonoras de la consola.



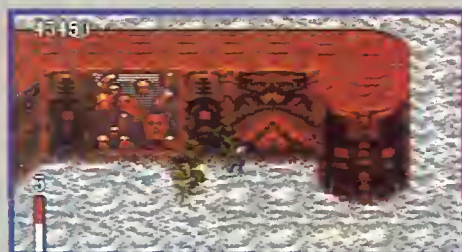
El talante de algunas preguntas.

80

LO MÁS NUEVO



UNA GUERRA MUY CALIENTE



La situación en las calles de Los Angeles se ha vuelto insostenible. La guerra de la droga ha convertido la ciudad en un campo de batalla donde oleadas de traficantes "discuten" sus diferencias. Los ciudadanos están aterrorizados y los oficiales de policía están siendo exterminados o, en el mejor de los casos, secuestrados.

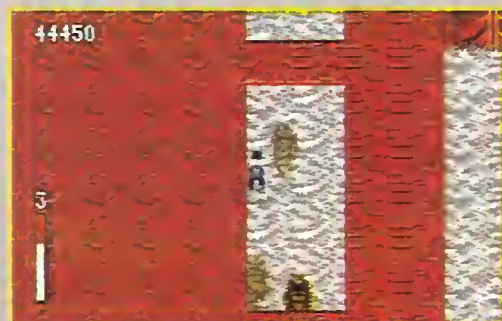
El teniente Harrigan sospecha que aquí hay algo más que una simple guerra de droga, e intenta averiguarlo por todos los medios a su alcance. Lo que descubre le deja totalmente desconcertado: una legión de peligrosísimos alienígenas -los Predators-, está utilizando la ciudad como coto privado de caza.

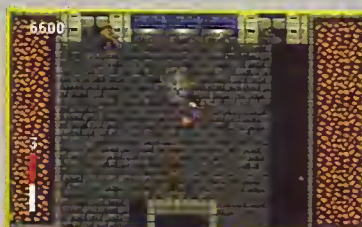
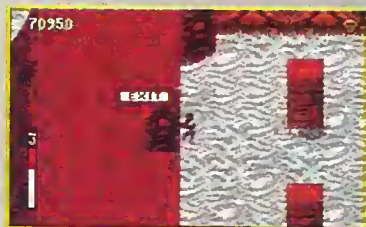
Estos seres, que poseen un ansia de destrucción increíble, se sienten fuertemente atraídos por el calor, ya sea de cuerpos o de

armas. Son ciegos a la luz normal, pero captan perfectamente la luz infrarroja. Su armamento es poderosísimo y está guiado por un rayo láser visible con tres puntos rojos. Esto es todo lo que se sabe, hasta ahora, de los Predators.

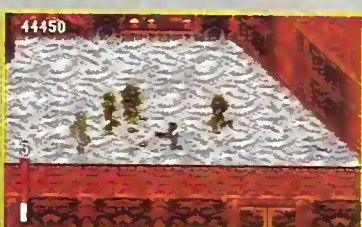
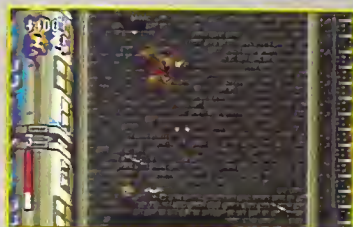
Hay que hacer algo urgentemente para detenerlos, pero ¿qué? Por el momento hay que limpiar la ciudad de las bandas de maleantes y rescatar a todos los rehenes que mantienen en su poder. Si no se les rescata a tiempo, el Predator se encargará de ellos... Lo siguiente es localizar un campo de alimentación de Predators y acorralarlos. Por último, encontrar su cuartel general y hacer que huyan para siempre.

Harrigan se siente desfallecer. La misión que le han encargado es más dura de lo que podía imaginar. ¿Crees que podrás ayudarlo..?. Piénsatelo bien, consolega, porque los Predators están al acecho.





Predator 2 -tal y como ocurría en la película-, defrauda un poco con respecto a lo que se espera de él, especialmente en lo que a los movimientos de los personajes se refiere. Por lo demás, el juego cumple, pero tampoco es como para echar las campanas al "suelo".



Las fases de tu misión

Para concluir la aventura deberás atravesar las zonas más conflictivas de la ciudad. En un principio tendrás que limpiar las calles de las bandas de gansters y maleantes que las ocupan. Para ella explorarás las aceras, los tejados y las subterráneas del metro a la larga de cinco fases de ritmo trepidante. Posteriormente tendrás que luchar cara a cara contra las Predators, tanta en el matadero que usan como centro de alimentación como en su súper sofisticada nave espacial. En ella deberás enfrentarte con el jefe de las alienígenas y hacerle entender, "amigablemente", que es preferible que se marchen. Si eres lo suficientemente convincente librarás al planeta de la amenaza de estas cazadores intergalácticas.



Un poco "peliculero"

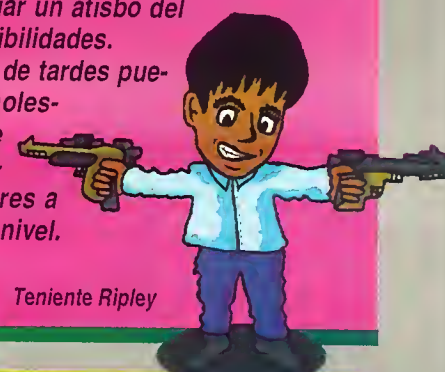
Trepidante, no te da un respiro. Disparas y disparas, corres como un energúmeno, una avalancha de malvados te persigue sin descanso... La verdad es que no está mal para pasar un rato plagadito de acción.

Sin embargo, como sus virtudes, los defectos de Predator 2 también saltan a la vista. La perspectiva isométrica con que Arena ha tratado de recrear esta aventura futurista se queda en algo más bien parecido a "cutrimétrica" y en ella dirigir al prota de la historia resulta, siendo generosos, dificultoso.

Por otra parte, los gráficos resultan en algunos momentos un amasijo informe que contrasta con otros momentos en los que el juego te permite apreciar un atisbo del verdadero alcance de sus posibilidades.

Por si fuera poco, en un par de tardes puedes sacar del planeta a los molestos alienígenas: basta con que cogas el tranquilo al deslabazado movimiento y te apresures a copiar los passwords de cada nivel.

Divertidillo, pero malete.



Teniente Ripley



LAS PUNTUACIONES



Arcade

ARENA

Nº jugadores: 1

Dificultad: Lo hemos terminado en un par de horas.

Nº Continuaci.: Passwords.

Nº de fases: 7.



73



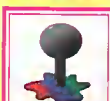
El nombre, las digitalizaciones, algunos decorados...



76



La perspectiva, el movimiento, el tamaño de los enemigos...

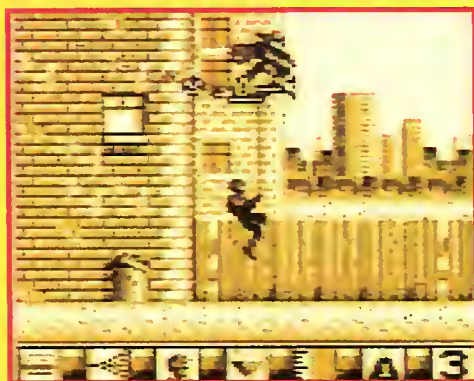


80

78

LO M Á S
NUEVO

SPIDERMAN DEFIENDE SU HONOR



Nuestro más querido fotógrafo, Peter Parker, ha dejado su cámara por un momento para introducirse en un chip con el objeto de compartir sus aventuras con los consoleros más intrépidos del mundo de Game Boy.

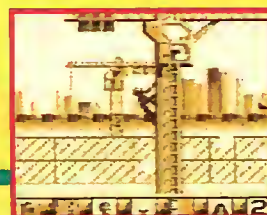
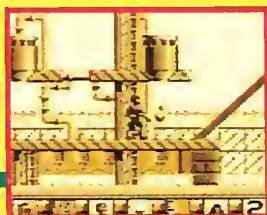
Como sabéis, no es la primera vez que este súper héroe realiza una "escapadita" por la pequeña de las Nintendo, pero ahora regresa en una nueva aventura en la que deberá luchar -una vez más-, por limpiar su nombre, que ha sido mancillado ante sus conciudadanos.

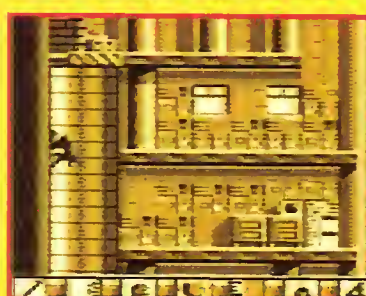
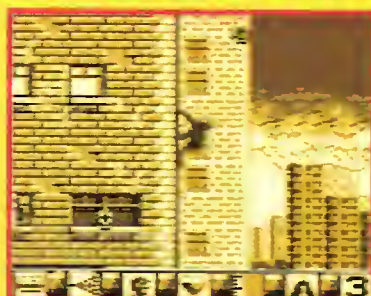
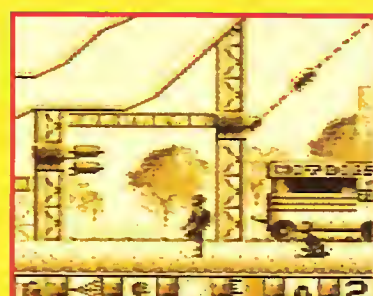
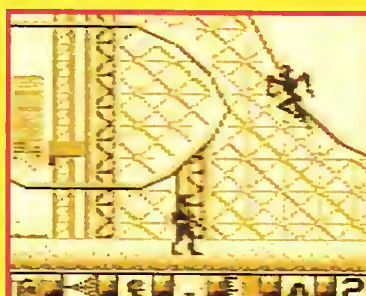
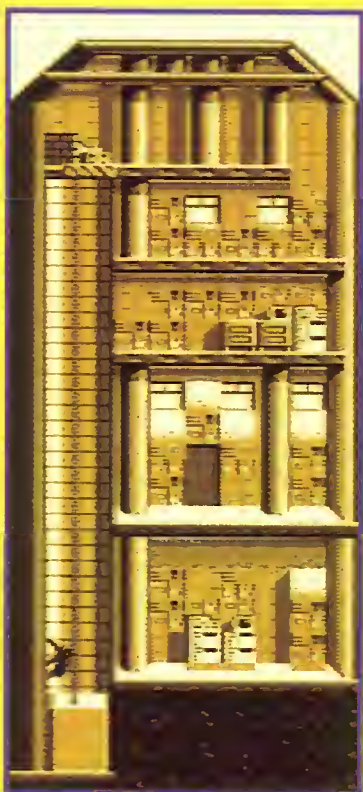
Según parece, lo que ha ocurrido es que hay alguien por ahí cuya única obsesión es ver a nuestro arácnido amigo entre rejas, y este siniestro personaje se las ha arreglado para culparle de un robo

que, por supuesto, Spiderman no ha cometido.

Su única posibilidad para dejar su honor a salvo es descubrir a este desconocido y darle su justo castigo. La tarea no es nada fácil y para llevarla a cabo deberá recorrer seis niveles repletos de enemigos con los que pelearse y de objetos a los que buscarles utilidad. Por tanto, consolega, ya sabes que además de controlar los ágiles movimientos de salto, lucha, escalada y balanceo que Spiderman es capaz de realizar, te va a tocar estrujarte un poco el cerebro para descubrir lo que tienes que hacer con los objetos que te vayas encontrando.

Esto es, más o menos, todo lo que podemos contarte hoy a cerca del regreso de Spiderman a la Game Boy... ¡Ale, ya puedes empezar a subirte por las paredes!





Un súper héroe poco súper

Nos encontramos ante un juego con cosas buenas y cosas malas, pero en el que, desgraciadamente, ganan las segundas. El terreno en el que se libra la mayor batalla es en el de los aspectos gráficos, ya que los diseños son realmente atractivos pero se les ha dotado de una animación, en ocasiones, penosa. En cuanto al scroll, afortunadamente, es la única característica del juego que mantiene un alto nivel durante todo el desarrollo.

En resumen: un cartucho dedicado a los amantes de los arcades en los que hay que recolectar objetos y romperse el coco para utilizarlos. Aunque a éstos es muy posible que tampoco les deje competamente satisfechos.



Patax

Spiderman tejedor

¿Qué arácnida que se precie na sabe tejer unas buenas y pegasosas telas? ¡Pues imagínarlas las virguerías que podrá hacer el hambre araña para defenderse de sus enemigas! Una de ellas consiste en lanzar a distancia una telaraña para, evaluíndola a sus enemigas en ellas, dejarles inmovilizadas durante unas segundas. La atra -y más espectacular-, consiste en utilizar la resistente tela cama liana para calgarse, trepar y balancearse cama si se tratase de un tarzán cualquiera. Desgraciadamente las existencias de tela san limitadas, par la que deberá tener mucha cuidada en na desperdiciarla.



Arcade



78



75



67

LAS PUNTUACIONES

L.J.N.

Nº jugadores: 1

Dificultad: Si averiguas el uso de los objetos...

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 6



El personaje es mi superhéroe favorito. La suavidad de los scrolls.



Las animaciones de los personajes no están bien conseguidas.

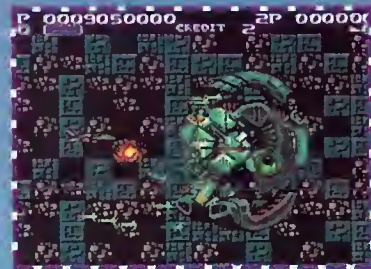
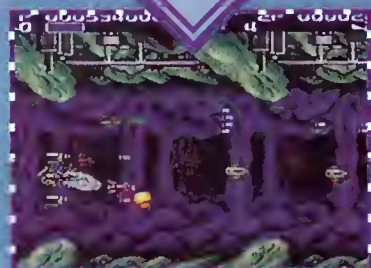
70

LO MÁS

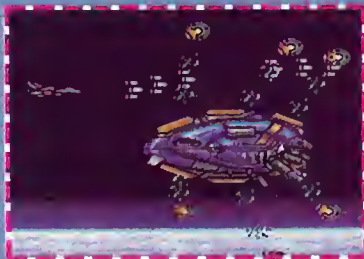
NUEVO

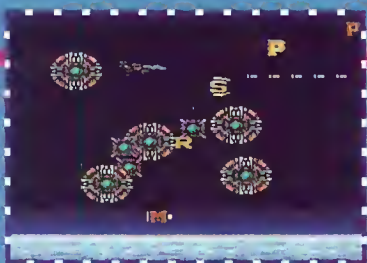


TURBO GRAFX



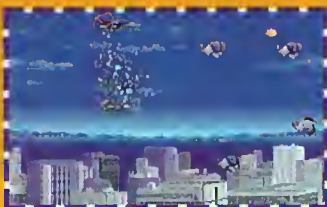
DOBLE IMPACTO





Aero Powers

Las poderosas naves Aero Blasters están equipadas con una fuente de energía recargable. Para accionarla, deja pulsado el botón I hasta que se recargue toda la barra. Cuando levantes el dedo, una poderosa descarga acabará con los enemigos. Si jugáis dos, observad el efecto que produce si dejáis de pulsar el botón I simultáneamente. Y si además dejáis pulsado el botón II y soltáis el I después de recargar la barra, alucinaréis con el espectacular efecto surgirá de nuestras naves. Pero recordad, ¡tenéis que hacerlo a la vez!



Si creéis que el futuro, va a deparar grandes y buenas sorpresas para la humanidad, estáis totalmente confundidos. El año 2030 de nuestro calendario estará marcado por una increíble tragedia: la invasión de los Mega Load Masters, un grupo de mutantes hiperclónicos, capaces de transformar la vida humana en materia inorgánica.

En pocos días, medio globo terráqueo ha sucumbido bajo el poder de estos seres y tan sólo queda una posibilidad de salvación, la última creación del doctor Charles Takeda. Este insigne científico lleva años investigando el poder de la materia en su laboratorio del Pacífico, y, por fin, ha concluido con éxito su experimento: los Aero Blaster. Estas naves, las más avanzadas tecnológicamente, permitirán a sus pilotos destruir los escuadrones enemigos invirtiendo el proceso químico de sus motores. Y los pilotos van a ser nada más ni nada menos que los hijos del doctor, Mike y Holly, quienes están lo suficientemente capacitados como para emprender tan difícil misión.

Este es el atractivo argumento del penúltimo shoot'em up de Hudson Soft, conversión de una máquina, (no muy popular), de Kaneko. Uno de los mayores atractivos de este Aero Blasters, es la posibilidad de jugar dos a la vez, compartiendo enemigos y diversión y utilizando sabiamente nuestras armas.

La acción transcurre en seis niveles de corte horizontal y con varios planos de scroll repletos de enemigos y en los que, por supuesto, el asunto armamentístico toma un papel fundamental ya que podremos ampliar el poder arrasador de los Aero Blasters hasta límites impensables. Algunas de las armas que podemos encontrar al abatir a ciertos enemigos son: Side Wipers o disparo multidireccional, varios tipos de misiles dotados de un poder arrasador o los útiles Bumpers, que te protegerán de los choques contra el suelo o el techo.

Y como sabemos, que la humanidad depende de vosotros y de los Aero Blasters, vayamos hacia la rampa de lanzamiento y hagamos despegar a las dos aeronaves más potentes del mundo en busca de la aniquilación de esta nueva amenaza espacial...



Me gusta, me gusta.

Esta conversión de la recreativa de Kaneko me ha vuelto a demostrar que la Turbo Grafx dispone de shoot'em ups de auténtico lujo (que en esta ocasión además, permiten la participación de dos jugadores simultáneos).

Pero con ésto sus cualidades no hacen más que empezar, pues Aero Blasters no escatima medios a la hora de mostrar estupendos y coloristas gráficos, un súper scroll parallax con varios planos, y unas melodías realmente épicas.

Y seguimos, pero sólo para decir que a lo largo de sus seis fases encontrarás detalles muy originales y nunca vistos en otros juegos del género, que lo convierten en un título más que recomendable para todos los buenos shooters.

The Elf



LAS PUNTUACIONES



Arcade

HUDSON SOFT Y KANEKO
Nº jugadores: 1 a 2
Dificultad: Dos mejor que uno.

Nº Continuaciones: 5
Nº de fases: 6



88



85



92



Pueden jugar dos a la vez.
Tiene un scroll que quita el hipo.
Sus melodías.



Algunos sonidillos son mejorables.

90

LO MÁS
NUEVO



CASTELIAN®



LAS ANDANZAS DE UN ANURIANO

Vuelve a amanecer en la ciudad de Jemmerville. Una tranquilidad total reina en el terranium de nuestro amigo Julius. Pero algo extraño se masculla en el ambiente... Un zumbido surge repentinamente del intercomunicador holográfico. Es el presidente de Dolomoco e Hijos Inc., quien requiere su inmediata presencia. Al parecer, unos alienígenas han llegado al planeta y se han dedicado a construir unas enormes fortalezas. El gobernador implora a Julius que destruya una a una estas torres antes de que Jemmerville quede cercada y aislada para siempre. El futuro del planeta está en sus manos. ¡Y Julius no nos puede fallar!

El caso es que nuestro curioso amigo es un híbrido anuriano que es lo menos que venden en héroe. Sin embargo, Julius tiene la facultad de trepar y saltar, habilidades que le vienen muy bien para conseguir ascender hasta lo alto de las torres, ya que, como decimos, su capacidad de ataque es bastante escasa y su única arma, las "carnobombas", resultan ineficaces ante la gran mayoría de los enemigos.

Con estas premisas la única salida que le queda al bueno de Julius es intentar ascender lo más rápidamente posible, esquivando a sus múltiples enemigos y tratando de penetrar por alguna de las numerosas puertas intercomunicadoras de las torres. Más le vale hacerlo bien. De lo contrario, ya sabéis... ¡adiós Jemmerville!



Simple, efectista y un poco pasadito

Nebulus es el nombre que recibía este programa en sus primeras apariciones por el mercado de los videojuegos y Storm ha querido darle cierto aire de modernidad cambiándole el título por el de Castelian, término mucho más adecuado teniendo en cuenta su temática.

Esta es la única novedad que observarás en un cartucho en el que lo más destacable es el fenomenal scroll que se ha conseguido en el efecto de rotación de la torre por la que, más que caminar, se arrastrará nuestro personaje.

Los gráficos tampoco son precisamente de lo mejor que has visto y los sonidos -como casi todo en el juego-, son mejorables.

Por último, sus cotas de jugabilidad y adicción se tambalean con el paso de los años, lo que nos hace echar de menos un poco de renovación técnica y estética a todos los niveles.

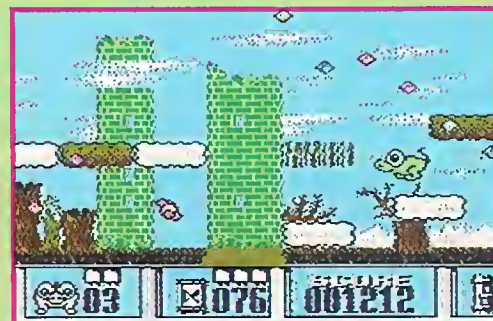
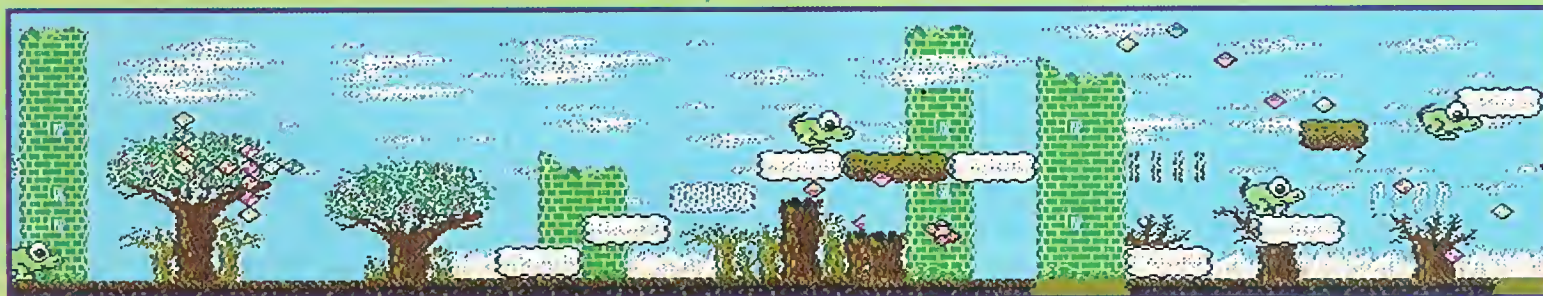
Pepo Scope



Entre fortaleza y fortaleza, llegarás a una fase de bonus en la que deberás recoger el mayor número de gemas posible. ¡Ten mucho cuidado con los pozos!



Los ascensores serán una constante en tu periplo castillesco. No olvides que sólo se utilizan una vez, así que en cuanto te subas encima, olvídate de volver sobre tus pasos.



El tiempo, los enemigos y sobre todo las dificultades que entraña el efecto de rotación de la torre, suelen llevar a Julius, el protagonista, al fondo del océano.

Bienvenidos a la Torre de los Ojos, el primer eslabón de la cadena que debéis romper para liberar al planeta de las amenazas alienígenas.

ENTERING THE TOWER OF EYES

LAS PUNTUACIONES



Plataformas



STORM

Nº jugadores: 1 o 2

Dificultad: ¡Buff! ¡Para dar y tomar!

Nº Continuaciones: 2

Nº de fases: 8 niveles.



La simpática figura del personaje.



Que a tu consola le salgan canas.

76

LO MÁS NUEVO

JUSTICIA CALLEJERA

El clan mafioso más importante del continente, comandado por el sanguinario Mr. Big, cayó sobre la ciudad como un león rabioso cae sobre un inocente antílope.

Como primera misión: quitarse el estorbo del cuerpo policial; unos cuantos sobornos y bastantes muertes accidentales bastaron para que la ley dejara de existir. Los saqueos y los robos se sucedían tanto que los comerciantes tuvieron que cerrar sus tiendas y la gente no podía salir de sus casas.

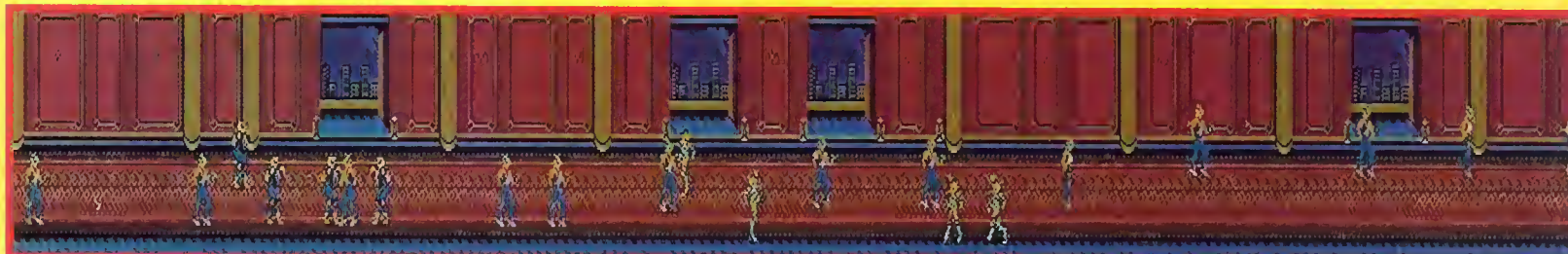
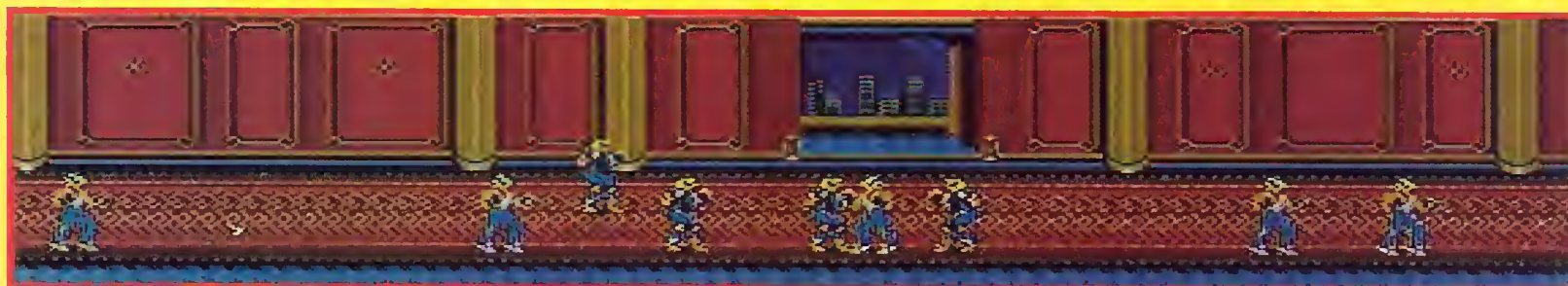
Hartos de esta situación, dos ex-policías decidieron acabar por su cuenta con el auge del anarquismo criminal y la violencia sin freno. Sus nombres: Axel Stone y Blaze Fielding. Sólo dos. Dos contra un ejercito de mercenarios.

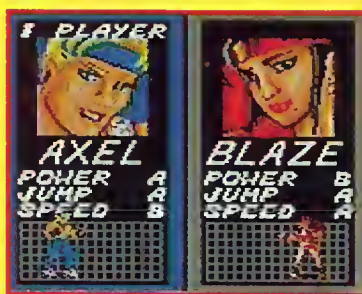
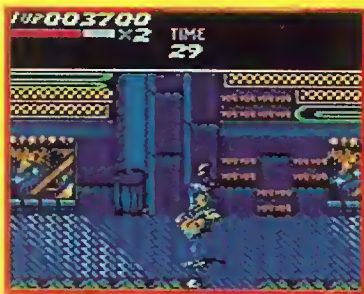
Así comienza la aventura más barriobajera y peligrosa jamás vista en una Game Gear. Gracias a los puños de Axel y la habilidad de Blaze penetraréis en un universo de peleas sin piedad y malos de película. Tíos inmensos que echan fuego por la boca, hermanas gemelas que luchan a la velocidad de la luz, cuchillos, cabinas telefónicas que explotan, macabras sorpresas...

Un juego permitido sólo para los verdaderos amos de los Beat'em up. Un juego al alcance sólo de aquellos que tienen la suficiente sangre fría como para entrar en un infierno del que puede resultar imposible salir. Un juego al que sólo podrán acceder unos pocos valientes que se atrevan a conocer de cerca las calles de Ira.



STREETS OF RAGE





Streets of Rage te mete de lleno en la calles de una ciudad norteamericana invadida por la corrupción y la violencia. Sólo los más fuertes pueden sobrevivir en esta auténtica jungla de asfalto. ¿Eres tú uno de ellos?

Tu increíble destreza y tu incomparable potencial como luchador harán de ti un "paseante" temible. Pero, ya sabes, no te descuides ni un momento porque los enemigos parecen no tener fin y no dejarán de asaltarte ni un sólo instante.



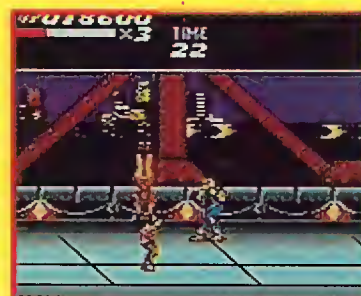
Una conversión perfecta

Una de las mayores verdades que se pueden decir en este mundillo consolero es que no hay malas o buenas máquinas, si no buenos o malos juegos.

Porque no basta decir que la Game Gear es una buena portátil, hay que demostrarlo con juegos. Y ésto es exactamente lo que Sega ha hecho con esta versión del mejor Beat'em up para Mega Drive.

Hasta ahora era impensable que una portátil pudiera emular un juego de 16 bits con tanto éxito. Tán sólo, -y debido a problemas de memoria (8 megas contra 1)-, se echa en falta a un tercer luchador, Adam, un par de fases y unos pocos movimientos. En todo lo demás la conversión es perfecta y el resultado general del juego, tan absolutamente genial como el obtenido en su hermana mayor.

Némesis



LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA

Nº jugadores: 1y2.

Dificultad: Acabarlo no es tarea imposible

Nº Continuaciones: Infinitas.

Nº de fases: 5.



92



83



89



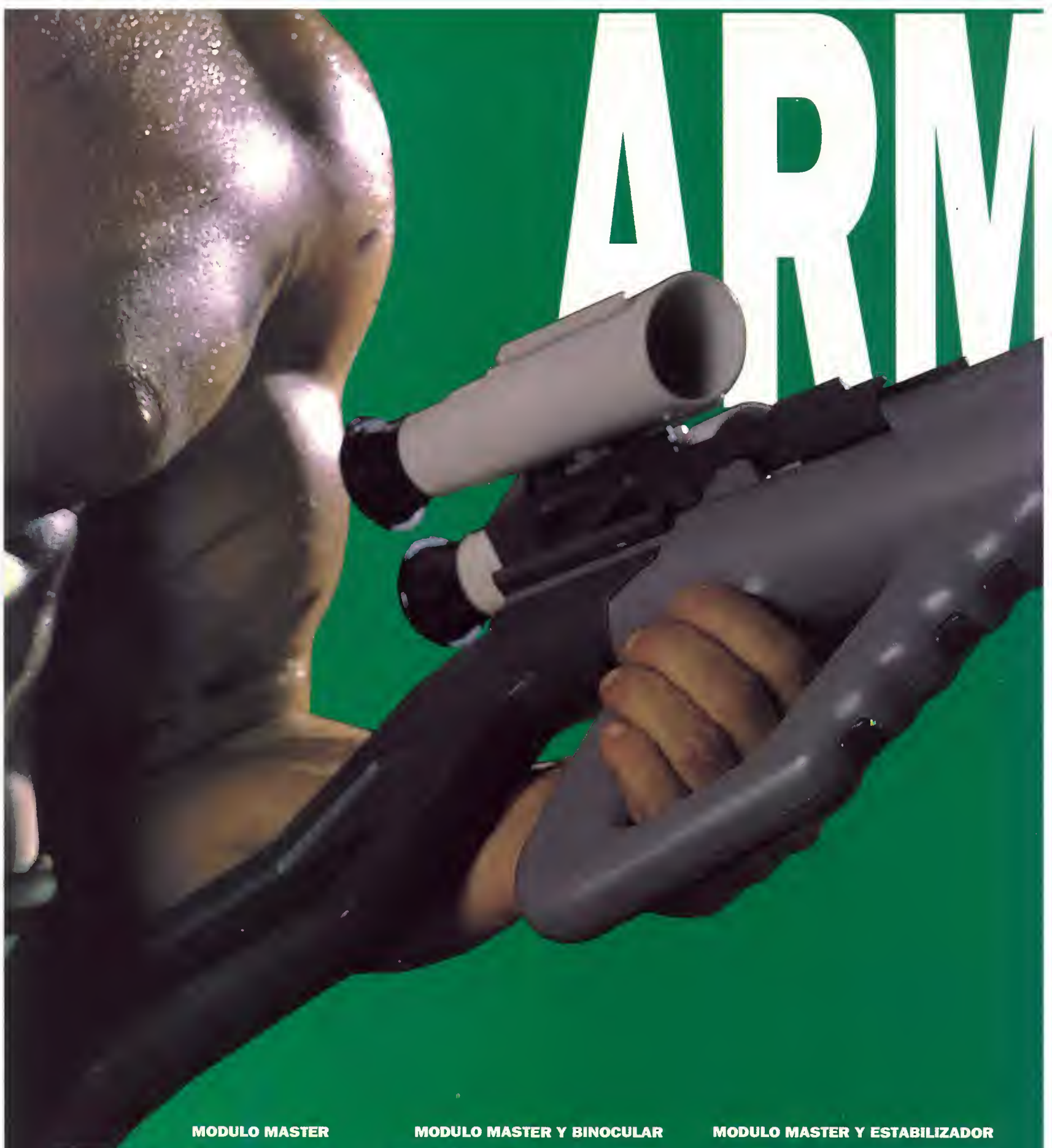
Exacto a la versión de 16 bits.
La suavidad del scroll.



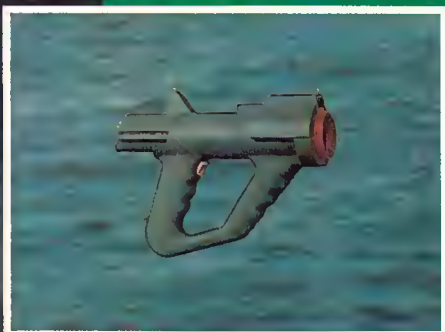
El pequeño tamaño de los personajes.

89

ARM



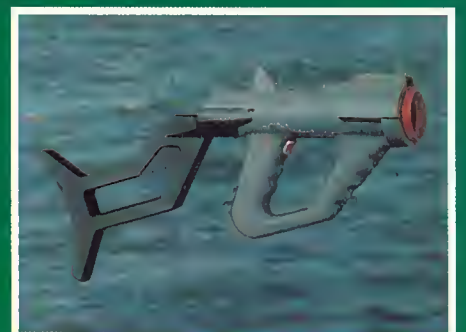
MODULO MASTER



MODULO MASTER Y BINOCULAR



MODULO MASTER Y ESTABILIZADOR



IA TOTAL

Menacer

Potencia de juego en la máxima pasada. El arma definitiva para el control total de todo lo que se mueva. ¡Aprieta el gatillo!. El MENACER está cargado. Un bazoka de precisión que gracias a sus tres componentes, te permite jugar de siete formas distintas. La capacidad ofensiva de tu enemigo es la medida a tomar. Tus posibilidades son muchas: disparo masivo, rayos laser, control absoluto en 180°, ráfagas de ametralladoras,



visor de precisión doble visión... y con los tres módulos. ¡Triple acción!. Armate hasta los dientes. MENACER escupirá fuego a

la velocidad que quieras. Quien tiene un MENACER... tiene un amigo. ¡No te fallará!.

Entra en combate con los siete juegos totales que acompañan al MENACER:

- 1.- Flying Edge
- 2.- Space Station Defender
- 3.- Ready Aim Tomatoes
- 4.- Whackball
- 5.- Rockman's Zone
- 6.- Pest Control
- 7.- Frontline

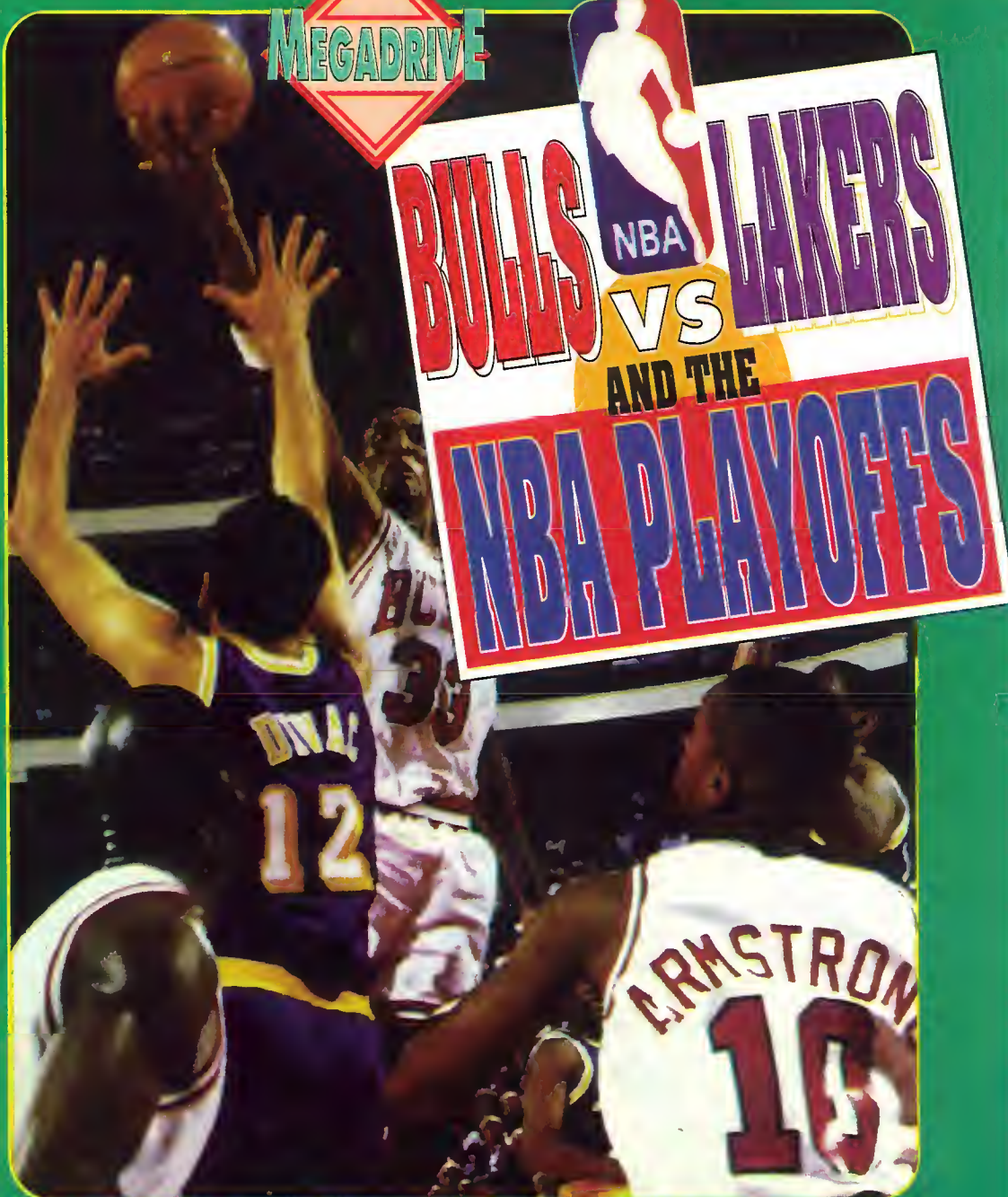
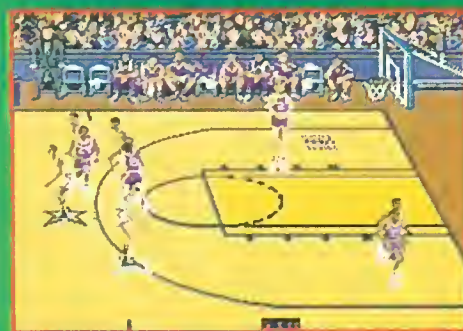
TU MEGA DRIVE ENTRA EN COMBATE

SEGA

LO MÁS

NUEVO

MEGADRIVE



Los mejores jugadores del mundo

Después de ofrecernos hockey, fútbol americano y golf, la cadena de televisión EASN (Electronics Arts Sports Network) pretende copar todos los niveles de audiencia con la retransmisión de la liga de baloncesto más famosa del mundo: la NBA.

Michael Jordan, Magic Johnson, Isiah Thomas y otros reyes del aro nos conducirán por un universo de triples, personales y tiempos muertos que nos harán vivir toda la emoción del mejor deporte de competición.

Para ello, contamos con todas las cualidades propias de cada jugador: desde los espectaculares mates de Jordan hasta los

calculados tiros de Bird. Utilizando hábilmente estos dones y demostrando nuestra pericia como entrenadores, podremos dar a nuestros jugadores los anillos de campeones de la liga profesional.

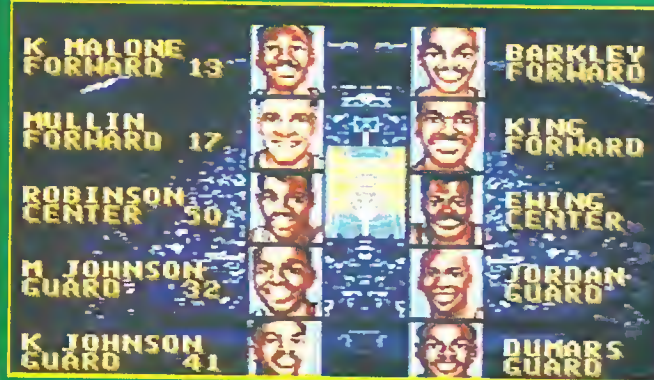
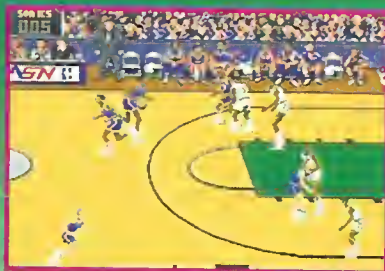
En el camino hacia el triunfo hay que tener en cuenta aspectos tan novedosos como el cansancio de nuestros jugadores, la zona propicia donde cada hombre tiene más posibilidades de encestar e incluso la velocidad de cada uno: a mayor altura, menor velocidad y reflejos. Pero tranquilos, porque con un poco de práctica y un inteligente uso del banquillo, podremos derrotar a nuestros contrarios con suma facilidad. Pero, atención, ¡que no haya marrullerías! porque los árbitros son implacables en este aspecto...

Dos estilos de juego

En la pantalla de opciones podremos acceder a dos tipos de juego totalmente distintos: el Arcade y el Simulation.

En este último las jugadas tienen sus limitaciones. Si juegan durante mucha tiempo se cansarán y empezarán a perder efectividad en el tiro, además de sufrir un descenso en la velocidad de respuesta. Las faltas se contabilizarán y habrá expulsión al totalizar 6.

En el modo Arcade las cosas cambian y nuestras hambres jugarán "a toda trapa" durante toda el encuentro. Además las faltas no son anotadas, por lo que al poca tiempo la pista se puede convertir en un campo de batalla.

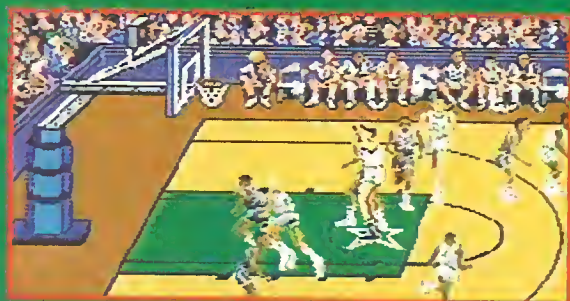
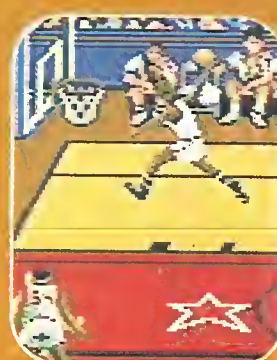
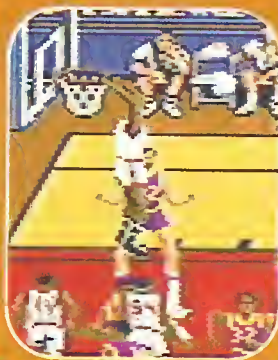


Este simulador de baloncesto puede ser considerado como el mejor existente hasta el momento para Mega Drive. Aún, así, no ha acabado de conseguir acertar de pleno en la canasta...

"Air" Jordan y sus mates.

Durante el encuentro los jugadores nos deleitarán la vista con sus mates más característicos: Charles Barkley y su "Monster Dunk", Karl Malone y su "In Your Face"...pero el más espectacular, como todos sabéis, es el señor Michael Jordan y sus alucinantes vuelos de ida y vuelta.

Si no nos creéis mirad, mirad...



Titular ¿indiscutible?

Con ganas de romper llega este último lanzamiento de Electronic Arts. Pero todo se ha quedado en un buen intento porque, después de todos los excelentes juegos deportivos que nos ha ofrecido la compañía americana, este Bulls Vs Celtics, la verdad, nos ha sabido a poco. Presenta buenas ideas como son la opción de vídeo, la simulación y los mates, pero en su conjunto, se ha quedado corto debido a notables fallos técnicos como el molesto scroll o su pésimo movimiento. El mejor -de momento y en España-, para Mega Drive. Pero le falta bastante para llegar a perfecto.

Némesis



Deportivo



78



75



83

LAS PUNTUACIONES

ELECTRONIC ARTS

Nº jugadores: 1 y 2

Dificultad: Tan alta como los jugadores.

Nº Continuaciones: Ninguna

Nº de fases: Ninguna



La cantidad de opciones. Que puedan jugar dos en un mismo equipo. Es divertido.



La insipidez gráfica y sonora.

79

LO MÁS

NUEVO

F-1 EXHAUST HEAT

SUPER NINTENDO



ESTE COCHE ES UNA BALA

Al Cerebro de la Bestia le encanta correr. Ha demostrado -y lo que le queda- que lo suyo es la velocidad y que corre como nadie. Sus 16 bits en modo 7 han sido explotados al máximo en F-Zero y en Big Run (un programilla del que pronto tendréis noticia) provocando más de un mareo a los aficionados al vértigo.

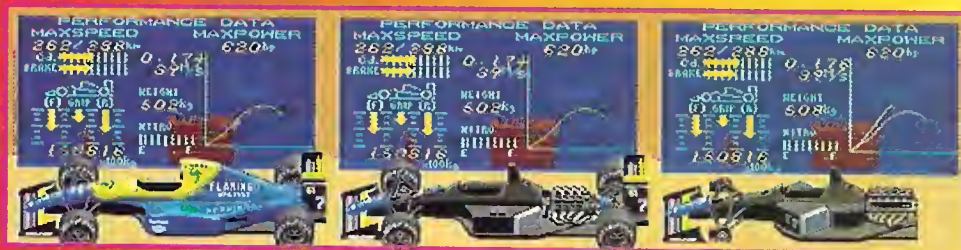
Ahora la Súper ataca con F-1 Exhaust Heat, un bólido que viene bajo la distribución de Ocean Europa. Y si ya os habíais hecho a las vibraciones más intensas, preparad un lugar en el cerebro para albergar nuevas emociones. Y mucho más fuertes.

Porque en F-1 Exhaust Heat hay más espacio dedicado al espectáculo que a la verdadera carrera. Seta ha impuesto la ley del

movimiento y de la velocidad sobre la de la Fórmula 1 como tal. Y ha diseñado un juego de 16 circuitos reales, boxes, tiendas de recambio, dólares de recompensa y sólo ocho participantes en el que, por encima de cualquier cosa, queda la sensación de haber batido un record: el de la carrera.

El resto se devanea entre pistas vertiginosas, giros de 180° y un vehículo al que le sobra cancha por donde se le mire. Es su máximo y no único defecto: que el coche desmerece de un conjunto plagado de detalles y efectos sorprendentes a los que, de vez en cuando, él también contribuye sin quererlo. Lo uno por lo otro. Pero que quede claro que el resultado es magnífico y que tiene condiciones de sobra para despuntar en un mundo marcado mucho más por la velocidad que por las capacidades gráficas.





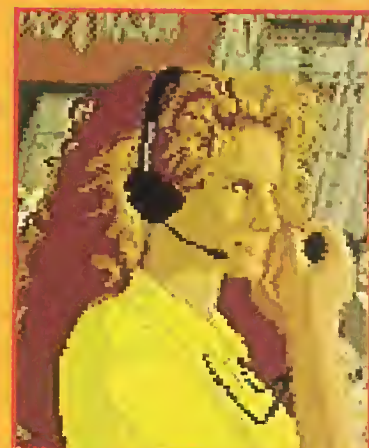
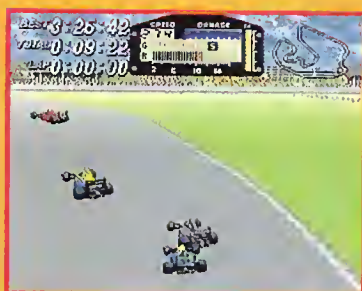
Todo por la pasta

Este programa parece un concurso. Tiene premios para todos. Da igual que llegues el primera que el actava: siempre habrá dinero. Dólares que te servirán para aumentar la capacidad de tu vehículo.

En la tienda previo a cada carrera encontrarás desde motores de 12 cilindras en «V» a aleranes de perfil bajo, suspensiones departivas, ruedas «all weather» a cajas de cambia de hasta 7 velocidades.

El mecanismo para hacerse rico es muy sencilla. Cada carrera en la que campitas te apartará algún dinerillo y, como cantraprestación, gastas de mantenimiento -penalty- por el desgaste, los galpes y esas cosas que suceden en toda gran premia. Si eres lo suficientemente paciente podrás hacerte con una gran fortuna e invertir en compras de importancia. Gasta en la que necesites, pero no aspire nada más llegar a hacerte con el mejor auto. ¡Tendrás que ganártela a pulsa!

La Súper Nintendo parece que empieza a decantarse por la velocidad. Y este título es una de las mejores pruebas de ello.



Este coche es una mosca

Correr, lo que se dice correr, este F-1 corre un montón. Pero, ojo, si a ti lo que te gustan son los buenos diseños Giugaro y las carrocerías esbeltas, no le prestes atención al pixel miniaturizado que te ponen delante. Porque te vas a echar a llorar. Y es que a este vehículo le falta prestancia, toda la prestancia que exhibe el resto del juego.

Pero no voy a ensañarme. Prefiero destacar sus muchas virtudes, como su velocidad punta, su rugido multiválvulas y algunos otros detalles importantes como que se puede grabar la partida, practicar, comprar piezas, motores...

Y acabo con frase lapidaria: jamás un bólido tan pequeño corrió en un circuito tan grande.

Giancarlo Viali



LAS PUNTUACIONES



Deportiva

SETA- OCEAN

Nº jugadores: 1

Dificultad: Depende de la velocidad.

Nº Continuas: las que quieras

Nº de fases: 16 circuitos



75



La velocidad punta, los circuitos... Y el montón de opciones.



90



Sin duda, el reducido tamaño del coche.



92

89

LO MÁS

NUEVO

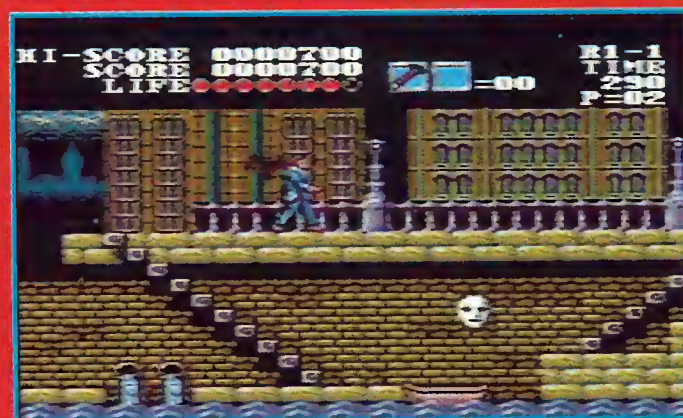


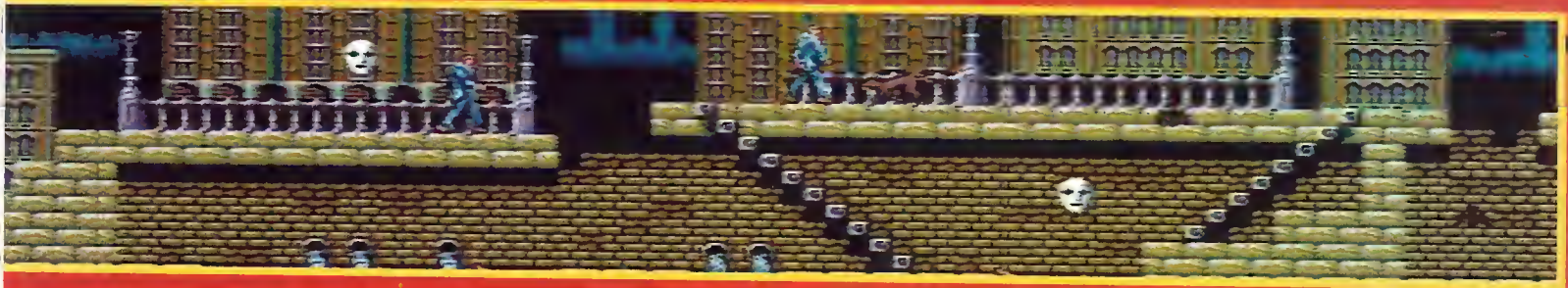
MASTER OF DARKNESS



El Baile De Los Vampiros

Londres ha sido la ciudad que el Conde Drácula y su cohorte de engendros del más allá han elegido para su regreso al mundo de los mortales. Su único objetivo: buscar sangre fresca con la que alimentarse. Menos mal que estás tú ahí para impedirlo.





Un nuevo cartucho sobre el legendario Conde Drácula ha llegado a nuestras consolas. Ármate, pues, de estacas, ristras de ajos, agua bendita y demás aditamentos y lánzate a la caza y captura del más malvado de los seres de la noche.

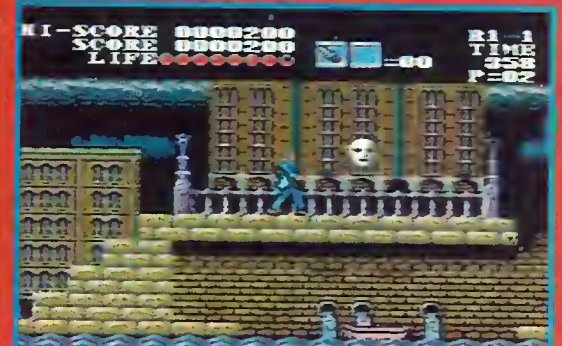
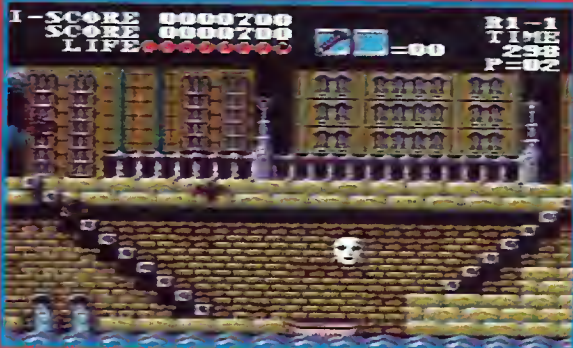
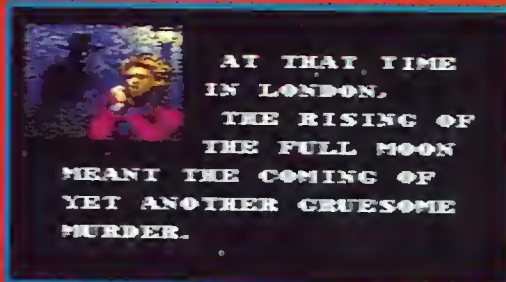
Así, te verás metido de pronto en una sesión de ouija que empieza a descontrolarse y que acaba convirtiéndose en un espantoso monólogo de un desconocido espíritu. La ouija se desplaza a toda velocidad por el tablero deletreando palabras terribles que hacen que se te pongan los pelos de punta... ¡Drácula ha vuelto y sólo tú puedes detenerle en sus ansias de dominar el mundo! De esta forma, -más por obligación que por devoción-, te conviertes sin quererlo en el más osado mata-vampiros de todos los tiempos. Armado con una

simple daga sales a las calles dispuesto a limpiarlas de zombies, de fantasmales apariciones y de otros tipos variados de secuaces del conde.

Durante tu andadura nocturna podrás mejorar tu armamento rompiendo las máscaras que flotan en la pantalla. De este modo conseguirás hachas, bastones y espadas. De la misma manera podrás hacerte con bombas y pistolas que deberás usar a la vez que las armas de cuerpo a cuerpo.

Pertrechado de esta guisa recorrerás diversas fases en las que mostrarás tu habilidad atravesando el Támesis en inestables barquichuelas, registrando el museo de cera en busca de espectros ocultos o enzarzándote en luchas mortales con los lobos fantasmales del conde.

Toda una aventura terrorífica al alcance de tu Master.



No da para mucho

Cuando enchufas el Master off Darkness y te encuentras con una presentación más que aceptable, empiezas a albergar esperanzas de que el juego va a resultar interesante. Pero en cuanto empiezas a jugar, te vas dando cuenta de que los defectos se imponen sobre las virtudes: los decorados son repetitivos, borrosos, con escasa perspectiva... el movimiento del protagonista le hace parecer más un bloque de cemento que un osado mata-vampiros... en fin, un auténtico deleite.

En fin, que el cartucho puede resultar entretenido durante un par de partidas, pero su escasa adicción, su falta de originalidad, y la pobreza de sus gráficos no dan para mucho más.

Teniente Ripley



Aventura



70



75



75

LAS PUNTUACIONES

SIMULADOR

Nº jugadores: 1

Dificultad: Una buena ristra de ajos...

Nº Continuaciones: Muchas

Nº de fases: Le sobran



La presentación y poco más



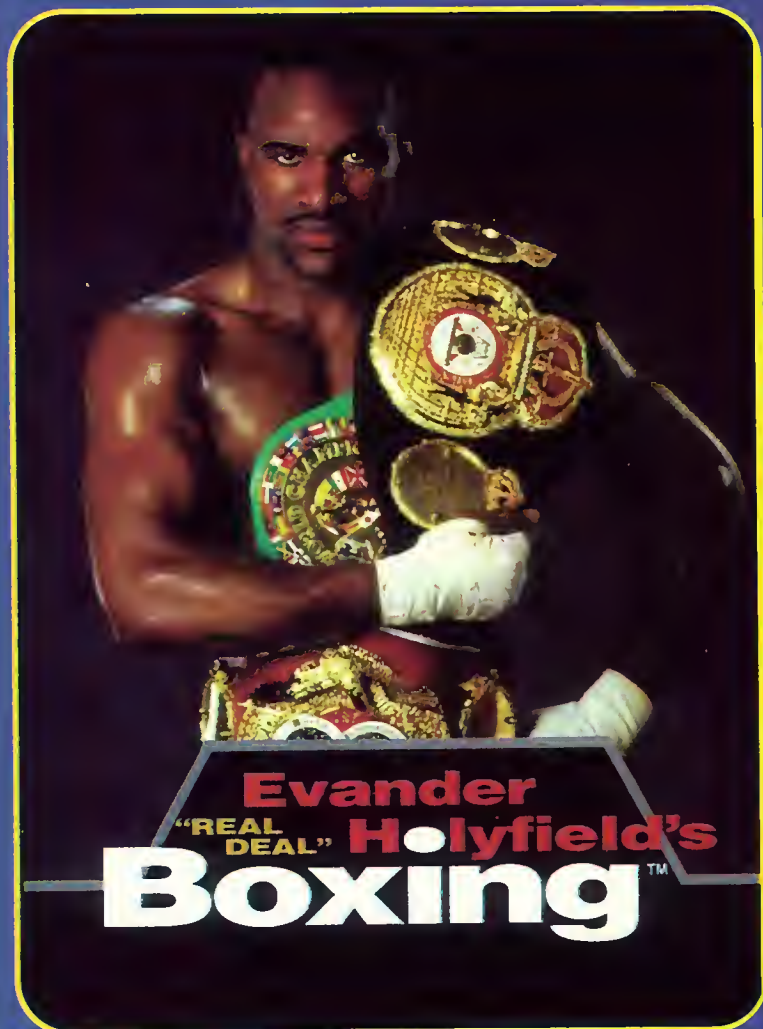
El pésimo movimiento, la "variedad" de decorados...

72

LO MÁS

NUEVO

MEGADRIPE



El entrenamiento

Al acabar cada combate, nuestra púgil dispondrá de una serie de elementos que le permitirán mejorar su rendimiento en futuras enfrentamientos. Desde una buena ración de filetes hasta cascacas protectores, pasando por vitaminas, expertas sparrings, zapatillas ligeras y así hasta doce diferentes, prácticas y divertidas items.



Un nuevo simulador sobre el mundo del boxeo llega hasta la Mega Drive de nuestros amores.

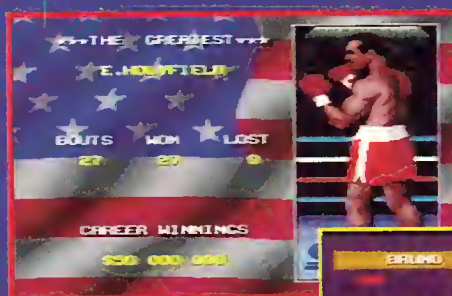
Y el detalle más original que presenta este último título, que le diferencia considerablemente con respecto a juegos boxísticos anteriores, es, sin duda la importancia que se le ha otorgado a la fase de entrenamiento y al cuidado con el que vamos a tener que controlar nuestra dieta para lograr un resultado óptimo y llegar a ser un boxeador de élite. Será, por tanto, imprescindible seguir estos pasos con mucho sacrificio y dedicación si queremos mejorar, combate a combate, nuestras cualidades y rendimiento físico.

Por otra parte, para conseguir acabar con el contrincante, nuestro púgil dispone de un amplio "catálogo" de golpes, entre los que destacan desde los directos al rostro hasta los efectivos ganchos a la barbilla. Una adecuada combinación de puñetazos y nuestro contrincante besará la lona en unos instantes.

Pero te advertimos que las victorias se venden muy caras en este juego, por lo que permítenos que, antes de acabar, te demos algunos breves consejos con los que, al mismo tiempo, podrás hacerte una idea de la variedad de golpes y acciones que vas a encontrar a tu disposición. Empezamos: golpea a tu rival en la cabeza, -su punto débil-, con lo que te asegurarás que el arbitro pare la pelea en tu favor cuando vea que tu adversario empieza a estar algo "tocado". Es muy recomendable que no dejes de moverte ni un segundo, ya que así impedirás que te arrinconen contra las cuerdas y te conviertas en una presa fácil. Por último, cuando estés recibiendo como un bendito, lo mejor que puedes hacer es pegarte lo más posible al contrario para que el arbitro pare la pelea y puedas recobrar la respiración.

Bueno, ya no te contamos más. Ponte el protector, reza lo que sepas y salta al ring dispuesto a descubrir todo lo este este gran juego de boxeo puede ofrecerte.

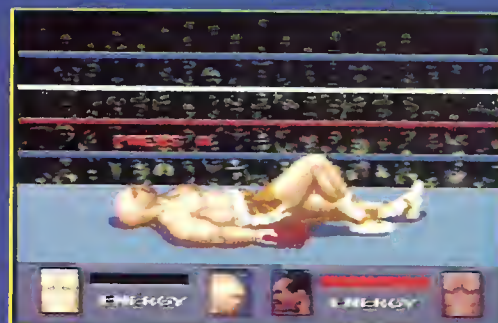
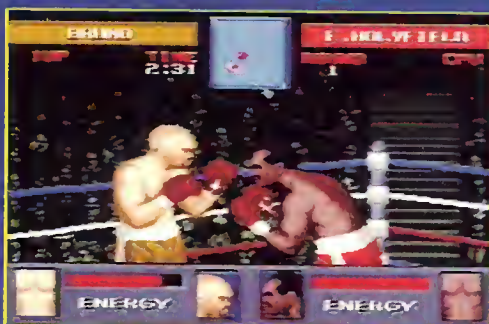
CONTRA LAS CUERDAS



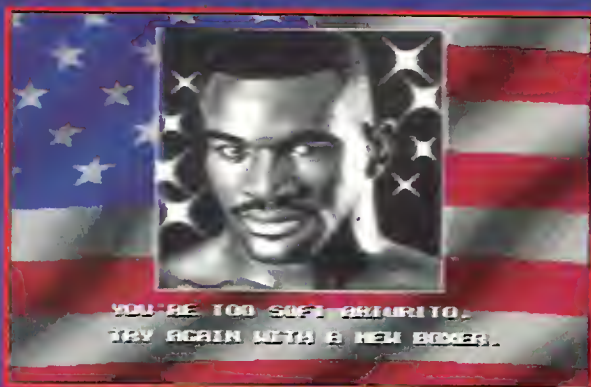
Holyfield, tal y como ocurre en la realidad, es un auténtico campeón para tu Mega Drive. Pero no te confíes demasiado, los rivales a los que tendrás que enfrentarte no son precisamente unos tirillas...

Hasta nuestras Mega Drive llega un muy buen simulador de boxeo en el que el campeón mundial de los pesos pesados, E. Holyfield ha estampado su puño, perdón, queremos decir, su firma.

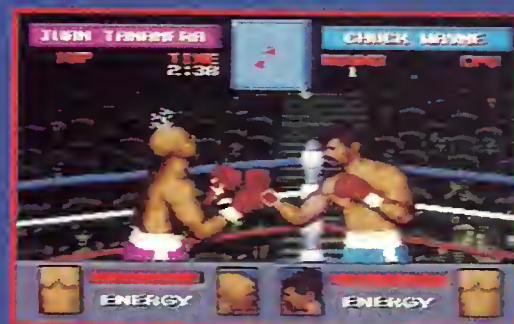




Este es el impresionante aspecto que presenta Holyfield en una de las pantallas del juego. Como véis, la cara del colega es como para meter miedo... ¡cualquiera se pondría delante de él en la realidad!



La búsqueda del simulador de boxeo perfecto continúa en la Mega Drive. De momento, éste es el juego que más se acerca al ideal.

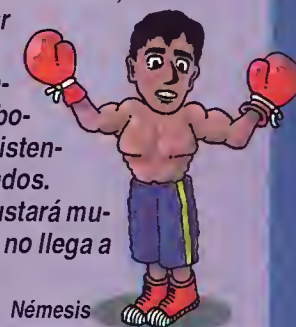


El mejor, pero no el definitivo

El juego que nos ocupa lo tiene casi todo: geniales gráficos, buenos efectos sonoros y una rutina del cuadrilátero increíble. Pero le falta algo para poder ser el simulador de boxeo perfecto que todos los consoleros de Mega Drive deseamos: hay algunos fallos inexplicables como la ilógica repartición de puntos -a favor del ordenador, claro- o la dificultad a la hora de efectuar algunos golpes.

En el otro lado de la balanza está la interesante opción de "inventar" nuevos boxeadores, el gran número de púgiles existentes y la posibilidad de grabar los resultados.

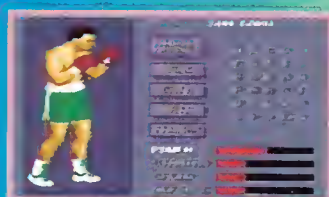
Resumiendo, un gran simulador que gustará mucho a los aficionados al boxeo, pero que no llega a "poner el guante en la llaga". Casi, casi.



Némesis

Házte a ti mismo

Una de las opciones más novedosas de este juego es la de poder crear a nuestra propia baxeador: su raza, tipo de cara, a hasta el corte de pelo estarán totalmente a nuestra gusto. Después de darle un nombre, podremos grabarla toda en la pila especial que el cortucha lleva para estas menesteres y... ¡a baxeaaaaaar!



LAS PUNTUACIONES



Deportivo

SEGA

Nº jugadores: 1 y 2

Dificultad: Te saltarán los dientes más de una vez.

Nº Continuac: Ninguna.

Nº de fases: Ninguna.



91



86



88

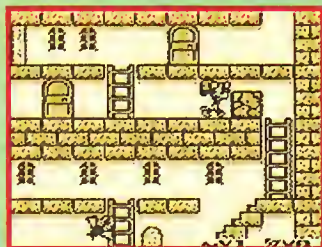


La rotación del ring.
La posibilidad de crear a tus boxeadores



Los árbitros, que son demasiado caseros.

89



AL RESCATE DE MINNIE

Un buen día, Minnie Mouse, -la novia de Mickey-, recibió una invitación para asistir a un baile en el castillo de Arbarus. Minnie, la ratoncilla más marchosa de Disney World, no podía rechazar semejante invitación, por lo que cogió su mejor vestido y, con gran entusiasmo, se maquilló para asistir a uno de los mayores bailes de la historia de los dibujos animados.

Pero lo que se presentaba como una noche de diversión y desenfreno, se ha convertido en la más terrible de las pesadillas: la noche ha llegado a su fin, la tenue luz de la Luna se ha marchado dejando paso al Sol del amanecer... y Minnie no ha vuelto todavía a casa.

El temor se ha apoderado de Mickey, quien, movido por el amor hacia su novia, no duda en dirigir sus pasos hacia el castillo del que Minnie no ha regresado aún.

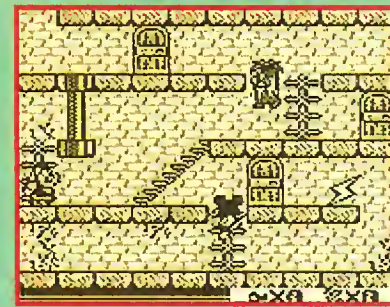
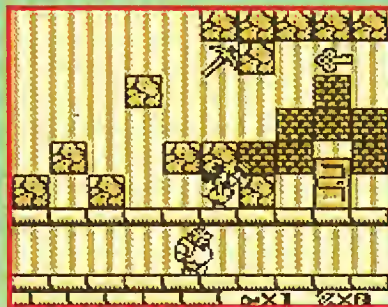
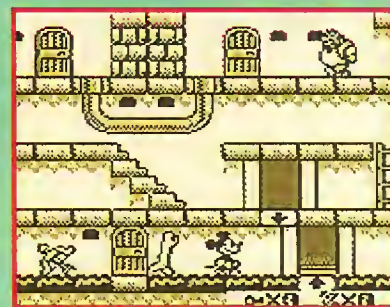
Allí, nuestro protagonista deberá recorrer todas las habitaciones del castillo hasta llegar al aposento del mismísimo Rey Horned, lugar donde le dará su merecido por haber tratado de raptar a la ratoncilla de sus amores.

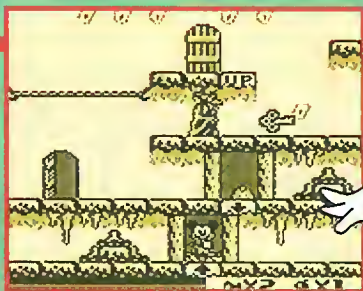
Pero para llegar hasta el Rey, Mickey deberá afrontar un juego formado por muchos niveles diferentes en los que deberá tratar de derrotar a sus enemigos haciendo uso de numerosos tipos de armas y de otros útiles como picos para escalar o martillos para romper molestos bloques de piedra.

De ésta forma, si nuestro amigo consigue darle un buen uso a todos los objetos que encuentre, utiliza su armas con inteligencia y es capaz de moverse con habilidad por las interminables habitaciones, pasillos y escaleras que componen este laberíntico castillo, entonces, amigos, la alegría volverá a inundar a la pareja más "ratonuda" de la historia de DisneyWorld. ¡Ójala sea así!

MICKEY MOUSE

© The Walt Disney Company





Un Mickey decepcionante

Después de haber disfrutado con otros cartuchos basados en este gracioso ratoncillo, aparece este juego que, sinceramente, me ha decepcionado. Realmente Mickey no merecía esto pues, apoyándose en este gran personaje, se ha creado un título mediocre y que carece totalmente de jugabilidad "gracias" a una penosa realización técnica. El único detalle favorable son los gráficos, pero su mala animación y la brusquedad del scroll les hace pasar totalmente desapercibidos. En resumen: no está a la altura.

Patax

Objetos útiles para un ratón

En tu recorrida por el castillo podrás encontrar algunos objetos que te serán de gran ayuda para rescatar a Minnie. Estas son las que son, y son:

ARCO Y FLECHA: Podrás lanzar flechas a tus enemigos para destruirlos.

BOMBA: Si un enemigo tropieza con ella explotará al instante.

BEBIDA: Las enemigos morirán al chocar contigo.

PESA: Al dejarla caer sobre un villano, éste quedará totalmente espachurrado.

RELOJ: Al cogerlo tus enemigos quedarán paralizados por un tiempo.

MARTILLO: Con él puedes romper algunos bloques que impiden tu paso.

QUESO: Lógicamente, te proporcionará una valiosa vida (sólo si es manchega).

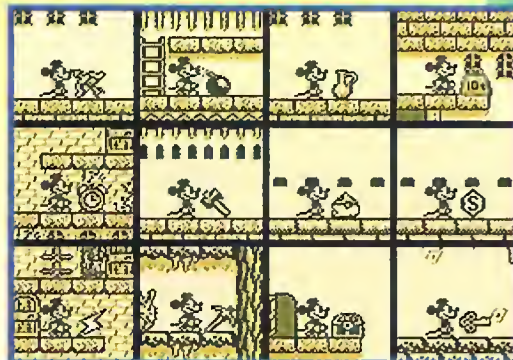
ESCUDO: Estarás inmune por un corto espacio de tiempo.

RAYO: Al tocarla todas las villanas que se encuentren cerca serán destruidas.

PICO: Te permitirá escalar muros de piedra.

COFRE: Aplasta a tus enemigos.

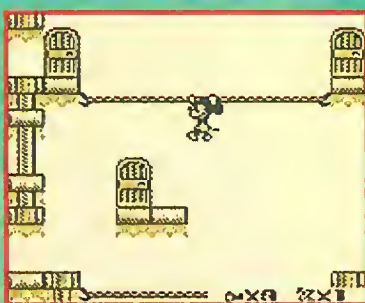
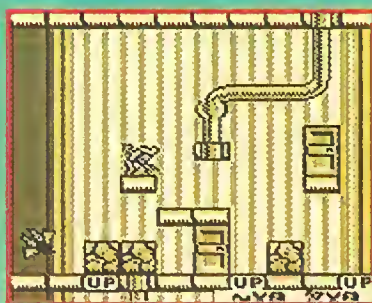
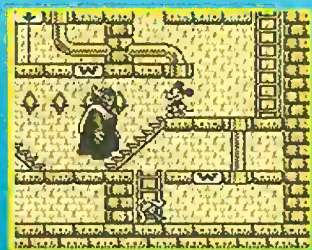
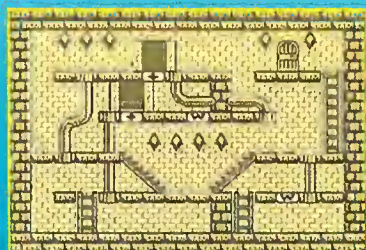
LLAVE: El objeto más importante de todo el juego. Sólo recogiendo todas las que se encuentren en una habitación, podrás atravesar la puerta que te conducirá a la siguiente.



Mickey se presenta ante la Game Boy con un nuevo título que, a pesar de sus buenos gráficos, decepciona por su escasa jugabilidad.

Horned, la batalla final

Si consigues atravesar todas las habitaciones del castillo, te encontrarás ante el Rey Harned, contra quien deberás librar una encarnizada lucha. Conocer la estancia del Rey es fundamental, por lo que, por una vez y sin que sirva de precedente, te ofrecemos este truco en forma de mapa. No tiene importancia... ¡en Habby Cansalas somos así de generosos!



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

KEMCO

Nº jugadores: 1

Dificultad: Inversa a tu amor por Mickey y Minnie

Nº Continuaciones: 1

Nº de fases: 29



80



70



68



Mickey siempre será Mickey.
Los passwords.



El scroll y el movimiento. Mickey resulta, a veces, incontrolable.

68

¡CONSIGUE CON LOS SUPERPOSTERS Y LAS

20 SUPERPOSTERS



¡¡QUE
PASADA!!

Reúne 3 bolsas pequeñas de snacks Matutano y canjéalas **GRATIS** en tu establecimiento habitual por un fantástico **Superposter** y dos **Superfichas** de los juegos **GAMEBOY** y **SUPER NINTENDO**. Hay 20 Superposters y 40 Superfichas con increíbles trucos para jugar ¡a tope! ¡COLECCIONALOS!



Esta promoción caduca el 10 de febrero de 1993. Bases depositadas ante el ilustre Notario del Colegio de Barcelona.

Matutano



Matutano

SUPERFICHAS NINTENDO!

40 SUPERFICHAS



**¡REGALAMOS 100 GAMEBOY
CADA DIA Y 100 SUPER NINTENDO!**

Sigue las instrucciones que encontrarás en las Superfichas.

¡APRESURATE!

Las 1000 primeras cartas tienen automáticamente un
GAMEBOY GRATIS



FECHA PRIMER SORTEO: 2 Noviembre 1992. FECHA ULTIMO SORTEO: 5 Diciembre 1992.

LISTAS DE ÉXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición, (N): Nueva entrada.

NINTENDO

1º

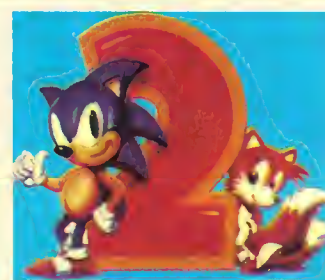


SUPER MARIO III

2	(N)	Shadow Warriors II
3	(2)	Star Wars
4	(N)	Blues Brothers
5	(-)	Super Spy Hunter
6	(-)	Rainbow Island
7	(3)	El Imp. Contraataca
8	(9)	Solstice
9	(7)	Nes Open
10	(-)	Jackie Chan

MEGADRIVE

1º



SONIC 2

2	(-)	Robocod
3	(N)	World of Illusion
4	(3)	Sonic
5	(-)	Castle of Illusion
6	(N)	Splatter House II
7	(-)	Alien 3
8	(10)	Aquatic Games
9	(N)	Lemmings
10	(N)	Two Crude Dudes

LYNX

1º



SHADOW OF THE BEAST

2	(-)	Batman Returns
3	(4)	Toki
4	(5)	War Birds
5	(N)	Hockey

SUPER NINTENDO

10



STREET FIGHTER II

2 (-) Super Mario World

3 (N) Super Mario Kart

4 (-) U.N. Squadron

5 (N) Castlevania IV

6 (5) Super Ghouls'n Ghosts

7 (3) Super Probotector

8 (N) Turtles IV

9 (N) Super Adventure Island

10 (N) Final Fight

MASTER SYSTEM

10



SONIC 2

2 (1) Sonic

3 (-) Castle of Illusion

4 (2) Shadow of the Beast

5 (-) Alien III

6 (4) Taz-Mania

7 (8) Prince of Persia

8 (7) Chuck Rock

9 (N) Asterix

10 (-) Bonanza Bros

GAME BOY

10



S. MARIO LAND II

2 (1) Turtles II

3 (N) Megaman II

4 (3) Track & Field

5 (N) Batman: R. Joker

6 (N) Bart vs the Jugg.

7 (N) Kirby's Dream

8 (2) Battletoads

9 (N) Adventure Island

10 (4) Tiny Toons

TURBO GRAFX

10



PC KID 2

2	(-)	Bomber Man
3	(-)	Operation Wolf
4	(-)	R-Type
5	(N)	Talespin
6	(5)	Raiden
7	(6)	Splatter House
8	(N)	Aero Blasters
9	(7)	Blazing Lasers
10	(N)	Devils Crush

GAME GEAR

10



SONIC

2	(N)	Streets of Rage
3	(-)	Prince of Persia
4	(N)	Chakan
5	(-)	Shinobi
6	(2)	Castle of Illusion
7	(N)	Chuck Rock
8	(N)	Monaco GP II
9	(4)	Taz-Mania
10	(N)	Olimpic Gold

NEO GEO

10



FATAL FURY

2	(-)	Soccer Brawl	4	(-)	Magician Lord
3	(-)	Last Resort	5	(-)	Mutation Nation
			6	(N)	World Heroes
			7	(N)	King of the Monsters II
			8	(-)	Blues Journey
			9	(10)	Ghost Pilots
			10	(9)	Baseball Stars

© and TM 1991 Data East Corporation.
Joe & Mac A.K.A. Caveman Ninja and
Data East are trademarks of Data East
Corporation. Used under licence. Developed
by Elite Systems Ltd.
Nintendo® and Nintendo Entertainment
System™ are trademarks of Nintendo®.

JOE & MAC CAVEMAN NINJA



Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™

elite



SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS • MADRID • ESPAÑA
TEL. 803 66 25 (8 Líneas) • FAX 803 35 76 - 803 22 45

LASERS & PHASERS

Arnold Palmer Tour Golf

Para acceder a un torneo secreto-aparte del superconocido Fantasy- sólo tenéis que teclear "F" a lo largo de la línea de arriba, y "9" en la línea de abajo de la pantalla de Password.



Super Mario World

Con este empezamos una serie de trucos sobre el mejor juego de plataformas de todos los tiempos. Este va del nivel más oculto y rebuscado que tiene el juego. Tanto que tiene por nombre "Top Secret". Para encontrarlo dirígete a la casa encantada del valle del Donut con la capa puesta. Nada más entrar coge carrerilla y vuela hacia la izquierda hasta que veas la entrada a una plataforma. Aterrizas en ella y sigue todo hacia la derecha hasta caer en un sitio en el que hay 4 vidas extra además de una puerta. Atraviésala y acabarás el nivel normalmente, sólo que en el mapa se abrirá un nuevo camino que te conducirá a un Yoshi, dos flores y dos capas.



Rainbow Islands



Para seleccionar la isla en la que empezar la misión de Bub pulsa Izquierda, B, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha y B en la pantalla del título.

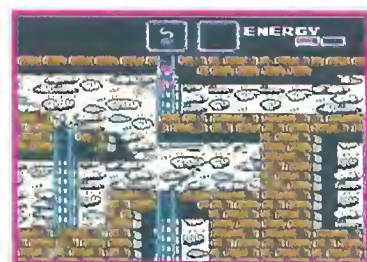
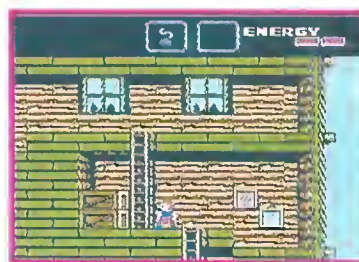


Goonies II



¿Cómo vamos consolegas? Aquí tenéis unos passwords para el juego protagonizado por la pandilla más gamberra que ha pisado un video juego.

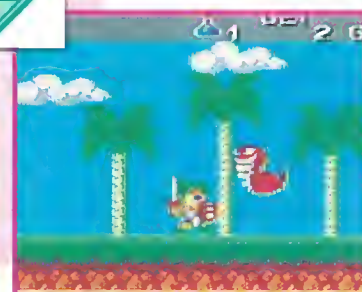
38E ?(Flecha hacia abajo)CQ 8WL EMGJ
ACE JQ80 80L (Flecha izquierda)M(Flecha izqu.)(Flecha izq.)
V40 ?2'R 4WG "OKQ
Pablo Aperador Prada (Alicante)



Wonder Boy: The Dragon's Trap

He aquí algunos códigos para que el chico maravilla lo tenga algo menos crudo esta vez.

2CKF 7L4 800Z : Hombre Lagarto
L1Z4 C15 EG6V 4FU: Hombre Ratón
G1ML X7V ERA2 D2G: Hombre Piraña
THC7 YHZ CKGJ TVD: Hombre Halcón.



Shadow Of The Beast

Un clásico de toda la vida en el mundillo informático ahora en tu consola. Como la cosa no es ponértelo todo en bandeja de plata, este mes te daremos unas cuantas ayuditas y el més que viene más.

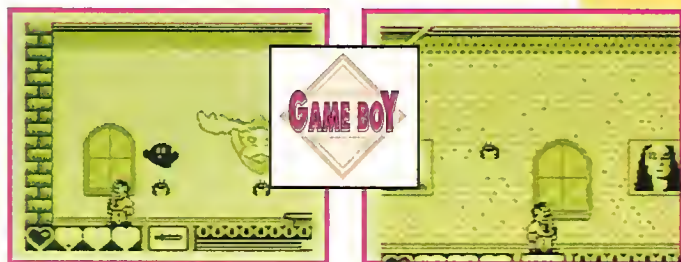
Nivel Uno Para conseguir la llave para entrar en la cueva, corre a la izquierda hasta pasar el tronco de árbol que pone "Home" y golpea el grupo de rocas que hay cerca. Con la llave en tu poder dirígete al tronco y úsala para entrar en él.

Nivel Dos Lo primero que hay que coger es la poción de salto largo, que se encuentra en la zona de abajo. En el camino encontrarás una poción de vida extra. Cógela y sigue hacia abajo. Te encontrarás hacia la izquierda con un monstruo con una esfera en la mano. Golpéala y esquiva las llamaradas que te lanzará el monstruo. Esto te proporcionará el disparo necesario para acabar con el próximo enemigo. (Continuará)



The Addams Family

Morticia está prisionera en lo mas profundo de la mansión Addams...¿Podrá Gomez salvarla en el último momento?. Para asegurarte la respuesta aquí tienes un súper truco que lo hará todo un poquito más fácil. Cuando sólo te quede un corazón en el marcador pulsa B, A y Select al mismo tiempo y rápidamente presiona Start. Todo el marcador se te llenará al instante.



GAME GENIE

CON MEGA
DRIVE DE SEGA

CON
SUPERNINTENDO

CON GAME BOY

**EL PROXIMO AÑO 93
TODO EL PODER EN TUS MANOS
CON GAME GENIE**

¡No te lo pierdas!

**Elige tú el nivel
Salta mas alto
Golpea mas fuerte
Vidas infinitas
Invencible
Mas velocidad
Potencia más de
100 videojuegos**

Famosa

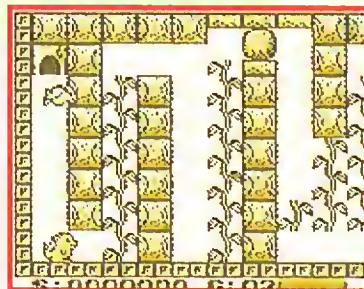
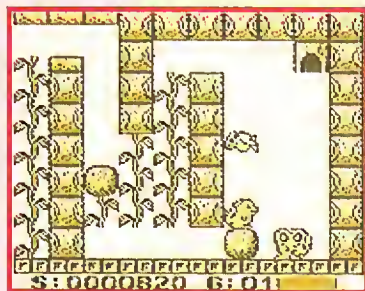
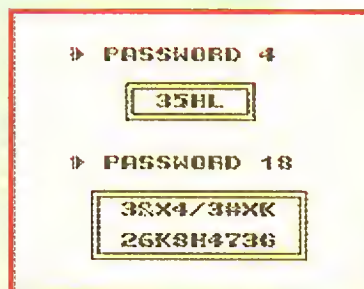
NINTENDO, NES, GAME BOY y SUPERNINTENDO son marcas registradas por NINTENDO OF AMERICA INC. MEGA DRIVE y SEGA son marcas registradas por SEGA. GAME GENIE no está fabricada, ni distribuida, ni refrendada por NINTENDO OF AMERICA INC., ni por SEGA.

LASERS & PHASERS

Godzilla

El monstruo de goma más famoso de todo el Japón, vuelve al ataque en este nuevo juego de Game Boy. Si quieres ayudarlo a rescatar a su retoño con cierta facilidad será mejor que copies estos passwords:

GL6T C47? ?=5Q ?7QG
71CL JHJ/ 1XPK 8W2H C?#2
MXRT =65= ?KGQ



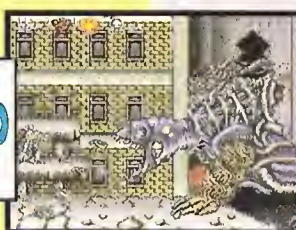
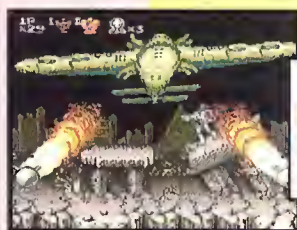
Metroid

A pesar del tiempo que tiene este juego, sigue siendo una de las combiaciones más explosivas que se han echo de plataformas y disparos. Para animar el juego un poquillo más todavia teclea "Justin Bailey" en la pantalla de Passwords.



Super Probotector

Este truco sólo funciona en el modo de dos jugadores. Cuando uno de los jugadores muera y ya no le queden más vidas puede ir tirando de las del compañero. Esto es posible pulsando el botón rojo del pad. ¡Pero cuidado! porque cada vida extra es descontada del marcador del compañero.



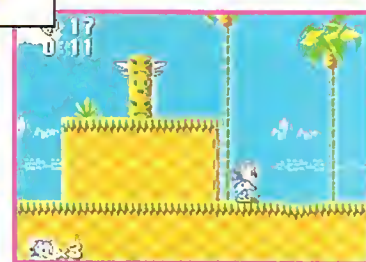
Sonic

El puercoespín -trágate esta, Jose Carlos- favorito de todos vuelve a la galeria de trucos de la mano de este anónimo lector que mandó su foto pero no su nombre ni su dirección.



En la fase 1-2, nada más meterte en el subterráneo, pégate lo más posible hacia la izquierda y déjate caer; métete por la pared y encontrarás una jugosa y chispeante vida extra.

Un lector anónimo



Fantasia

Jamás habia sido tan difícil ser aprendiz de mago como en esta última adaptación de la famosa película por parte de Sega protagonizada por el ratón Mickey.

Para aliviar un poco el insufrible nivel de dificultad que tiene el juego aquí tienes un truquillo que te solucionará la vida por unos momentos: En el mundo 1-2 salta sobre la plataforma del principio y "GRAB" una vida extra. Ahora a la derecha encontrarás "A CHEAST" Te transportará al pricipio del nivel de nuevo, y podrás repetir la operación todas las veces que quieras.



Marvel Land

¡Otra ración de Passwords marchando! Esta vez son para las andanzas de un orejudo muchacho en pos del rescate de una bella doncella...enternecedor.

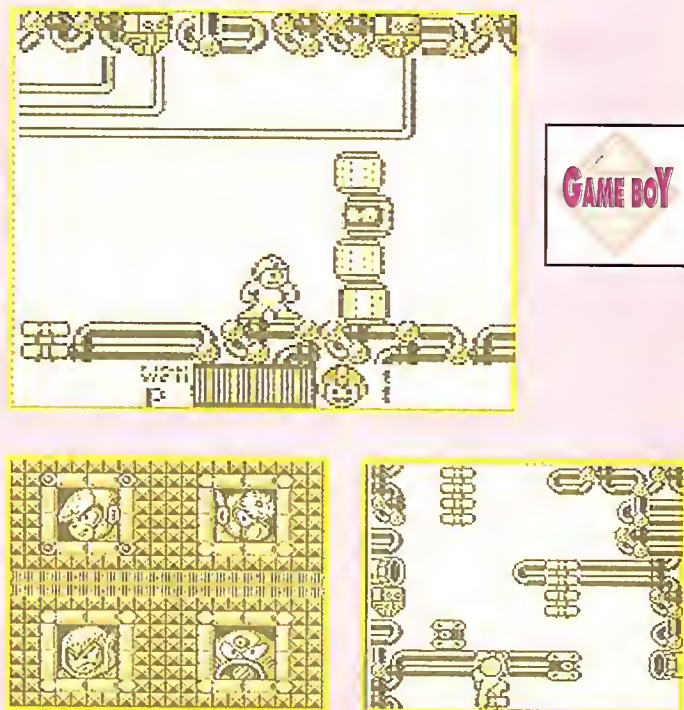
Teclea ARDE en la tabla de claves y podrás moverte por todo Marvel Land a tus anchas.



Megaman II

Con esta clave súper apocalíptica -vaya palabreja- podrás empezar el juego enfrente del castillo del Dr. Willy con cinco niveles completos de energía.

La clave es: A1, A3, A4, B3, C1, C4, D1, D2, D4



AVISO AL CONSUMIDOR

ERBE SOFTWARE, S.A. DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO DE GAMEBOY™ Y SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ EN ESPAÑA, ADVIERTE A SUS USUARIOS DEL RIESGO QUE SUPONE LA UTILIZACION DE LOS **ADAPTADORES** QUE PERMITEN UTILIZAR LOS CARTUCHOS AMERICANOS O JAPONESES EN LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

ESTOS ADAPTADORES, FRECUENTEMENTE CAUSAN DAÑOS PERMANENTES EN LA MAQUINA, POR LO QUE ERBE SOFTWARE, S.A. **ANULARA LA GARANTIA** DE TODAS AQUELLAS CONSOLAS, CUYAS AVERIAS, SE DERIVEN DE LA UTILIZACION DE DICHOS ADAPTADORES.

LA VERSION ESPAÑOLA DE LA CONSOLA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ SOLO ES COMPATIBLE CON LOS CARTUCHOS PARA ESPAÑA **VERSION PAL**, POR LO QUE LA UTILIZACION DE CARTUCHOS NTSC, AMERICANOS O JAPONESES, SUPONE UNA ALTERACION DEL NORMAL FUNCIONAMIENTO DE LA MAQUINA.

ASIMISMO DICHOS ADAPTADORES **NO ESTAN HOMOLOGADOS** NI POR NINTENDO®, NI POR NINGUN ORGANISMO DE LA COMUNIDAD EUROPEA, LO QUE VIENE A DEMOSTRAR QUE SU FIABILIDAD EN EL USO NO ESTA EN ABSOLUTO GARANTIZADA.

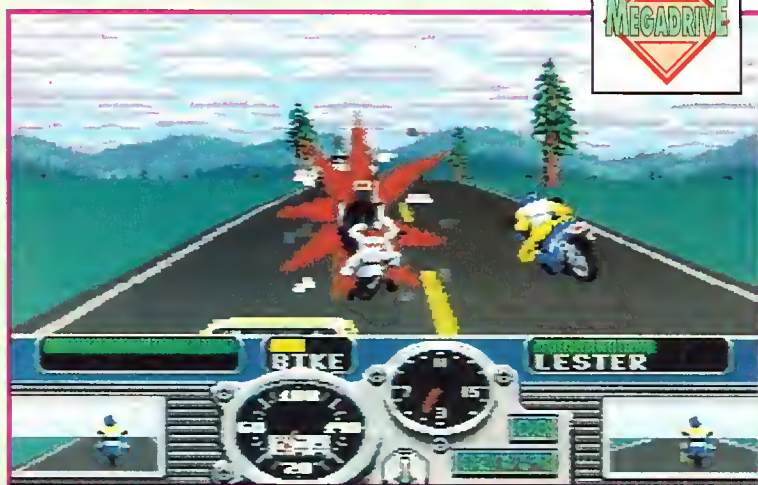
PARA MAYOR INFORMACION RELATIVA A LOS POSIBLES PERJUICIOS QUE DICHOS ADAPTADORES O ACCESORIOS PUEDAN PROVOCAR, LLAME AL CLUB NINTENDO AL TELEFONO (91) 458-81-50

ERBE SOFTWARE, S.A.

LASERS & PHASERS

Road Rush

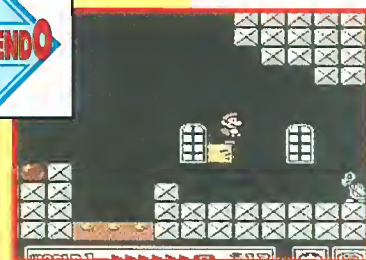
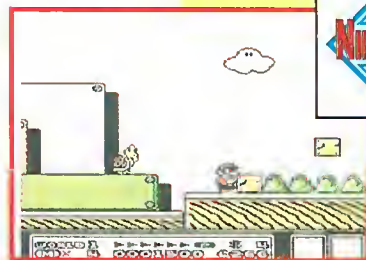
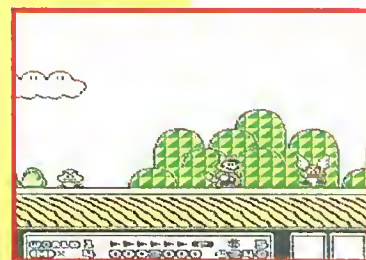
¿Dispuesto a quemar millas a lo largo de una competición infernal? ¿Preparado para patearle el trasero a tus contrincantes con tal de llegar el primero a la meta? Para hacer posible todo esto necesitas dinero, y nosotros vamos a dártelo. Para conseguirlo teclea esta clave: 5550 00F17 1132 21N51. De nada.



Super Mario 3

Aquí llega el reglamentario truco mensual del Mario 3. Este lo manda el consolega Jorge y promete ser uno de los mejores. El primer hermano martillo del mundo 2, al matarlo te dará un martillo para romper bloques. Vete a la parte superior del mapa a la derecha todo lo que puedas. Cuando estés en la esquina, utiliza el martillo para romper el bloque que te conducirá a un camino, en el que hay una casa de Toad y un hermano martillo que al matarlo te dará el silbato mágico.

Jorge Echevarria Lopez (Huesca)



Mickey Mouse

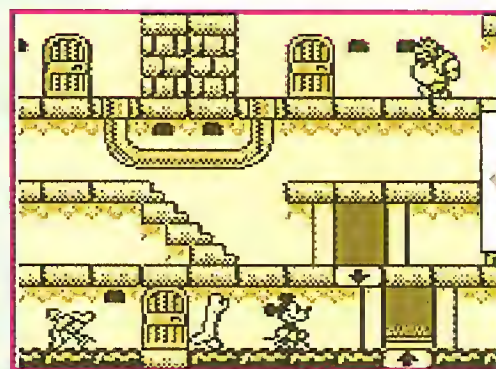
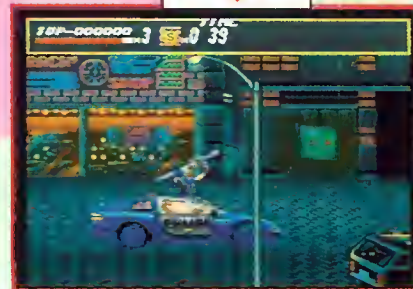
Queridos consolegas y asiduos devoradores de Hobby Consolas. Aquí os envío la lista de algunos passwords para que disfrutéis más con mi juego. Firmado: Mickey.

Fase: 2, Contraseña: TEST; F: 3, C: GAME; F: 4, C: SHIP; F: 5, C: RACE; F: 6, C: WORD; F: 7, C: SHOP; F: 8, C: SIZE; F: 9, C: QUIZ; F: 10, C: DOLL; F: 11, C: DATE; F: 12, C: ZOOM; F: 23, C: LOVE; F: 24, C: NOTE; F: 26, C: HELP; F: 27, C: KING; F: 28, C: GIFT

Streets Of Rage

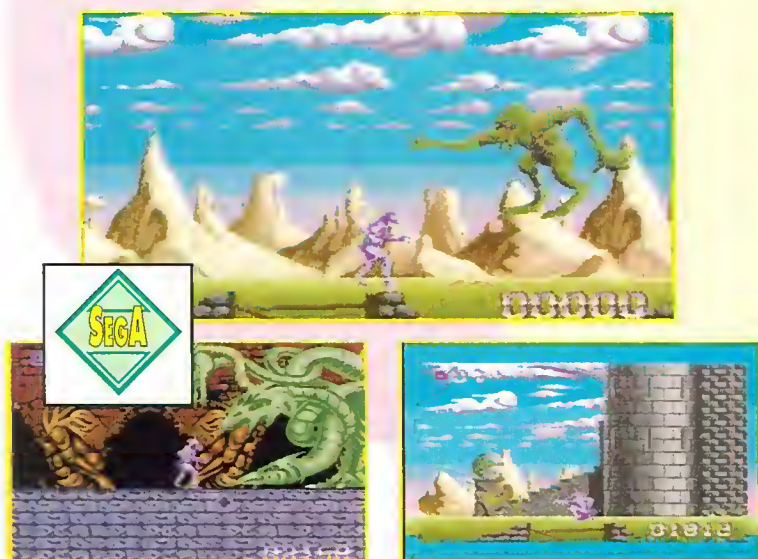
Uno de los enemigos más duros de pelar que tiene este juego de Sega son los gordos come-fuego.

Para acabar con ellos facilmente y sin pérdida de energía tienes que ponerte paralelo a ellos y bajar. Se le golpea en el estómago repetidamente y ¡Voilà!



Shadow Of The Beast

La inmortalidad es algo imposible, menos en los video-juegos. El modo de conseguirlo en este cartucho es de lo más sencillo: Primero juega normalmente y déjate matar. Cuando el programa te pida tus iniciales escribe ZQX. Entonces pulsa A, B, C y Start al mismo tiempo. En la siguiente partida seguirás perdiendo energía, pero al llegar a cero el contador se reseteará y volverá a poner 12 ó 11. ¡Increíble!



Super Soccer

El fútbol puro, con toda su intensidad y realismo. Si tienes algún problema en marcar goles, esta jugada te va a encantar. En el área pequeña, entra por las líneas laterales, y cuando salga el portero crúzarsela.

Antonio Cuadrado (Madrid)



Bart Vs. The Space Mutants

Para conseguir unas cuantas sorpresas extra, vete a la tienda y compra el silbato. Cuando lo hayas conseguido dirígete a la puerta de la residencia de ancianos y úsalo. El abuelo Simpson te recompensará con algo muy interesante...



Low G Man

Y siguiendo con la moda de las claves y las fases ocultas-qué pesados estamos con ellas-, aquí hay dos que nos llevarán a dos nuevos escenarios:

El Tren: AMAN
El Hovercraft: NAKA



Predator II

El cazador más temido del universo ha vuelto. Y no regresa sólo. Para desdramatizar un poco la situación y poder librar al planeta de unos cuantos extraterrestres de más, lo mejor es utilizar las claves que os damos a continuación:
Nivel 2: Killers Nivel 3: Camouflage Nivel 4: Los Angeles
Nivel 5: Sub Terror Nivel 6: Total Body



GAME MASTERS

por THE ELF



Si hay un tema que está en estos momentos de moda en todo el mundo, y que puede servirme perfectamente para inaugurar esta nueva sección, es, sin duda, el fenómeno **Street Fighter II** de Super Nintendo.

Este cartucho está volviendo loco a medio mundo, y las cifras hablan por sí solas. En sus dos primeros meses de venta en Japón, -junio y julio-, el cartuchito vendió **dos millones de unidades**. En los Estados Unidos, transcurrido un mes de su lanzamiento, -hacia agosto más o menos-, 750.000 unidades habían desaparecido de las tiendas.

Una anécdota que habla por sí sola: en Japón, la noche del pasado 9 de junio, **docenas de estudiantes durmieron en las calles** frente a tiendas de video juegos para no quedarse sin su cartucho. Este fenómeno no se recordaba desde el lanzamiento hace dos años de la Super Famicom... ¿Qué pasará entonces cuando Nintendo lance allí su CD Rom?

Estas cosas tan increíbles sólo son posibles en el sagrado país de las consolas, donde todavía Nintendo sigue manteniendo una hegemonía total. Tan sólo las consolas de la **familia NEC**: PC Engine, Core Grafx, Super Grafx y Turbo Duo han logrado instalarse en un amplio sector del mercado, consiguiendo hacerle sombra a la -por allí- todopoderosa Nintendo.

Sin embargo, -y volviendo al

Hola, amigos. A partir de este mes vais a verme en esta nueva sección, Game Masters, desde la cual trataré de contaros todas esas cosas curiosas e interesantes que se producen en torno a este apasionante mundo de los videojuegos. En estas páginas tendrán cabida los datos más increíbles, más anecdóticos, más interesantes y, por supuesto, más divertidos de cuantos ocurren en el mundo y mes a mes viviremos un viaje que nos llevará a través de Japón, Estados Unidos y Europa conociendo esas sorprendentes noticias que vosotros -desde ya-, estáis tan deseosos de leer...



El CD de Sega será el primero en aparecer en España. ¿Cuántos le seguirán?

tema de los lanzamientos espectaculares-, las mentes niponas también recordarán otros momentos importantes como los vividos tras la aparición en el mercado de la **PC Engine** y su **unidad de CD Rom**, de la **Duo** y del fulgurante lanzamiento de la **Mega Drive** en las navidades del 89, consola ésta con la que Sega consiguió alcanzar un reconocido prestigio en todo Japón y, a partir de ahí, en el resto del mundo.

Tecnología CD Rom

Y seguimos con otro tema de inquietante interés y polémico desenlace. **¿Qué pasa con los CD Rom?** ¿Quién se atreverá a lanzarlo el primero en algún país del mundo que no sea Japón?. La respuesta, me temo, se hará esperar hasta bien entrada la primavera, allá por **Marzo o Abril**, quizás... "only time will tell..."

De momento **Turbo Technologies**, -nueva alianza fraguada entre NEC y Hudson Soft-, se ha atrevido a dar el primer paso en este apasionante tema y lleva desde el pasado 10 de Octubre vendiendo su consolas en Los Angeles y Nueva York, por el módico precio de 299 dólares, unas 30.000 pts.

El pack, -atención-, incluye: la **Turbo Duo**, preparada para utilizar **tanto cartuchos de Turbo Grafx, como de CD Rom y de Super CD Rom**, un compacto con los juegos de rol más populares y aclamados de PC Engine/Turbografx, otro CD

con Bonk's Adventure (PC Kid I), Bonk's Revenge (PC Kid II) y Gate of Thunder, -un alucinante shoot'em up creado especialmente para ella-.

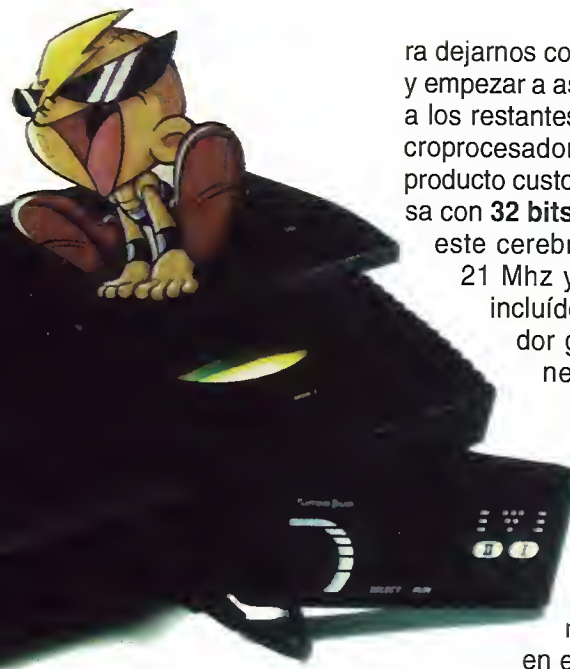
Los yankees también reciben en tan completo pack el cartucho del Ninja Spirit, y -por si aún les parece poco-, los muchachos de Turbo Technologies les regalan un cupón para descontar 50 dólares en la próxima compra de hardware o software. ¡¡¡Esto sí que es América!!!

Pero seguid con la boca abierta porque las correspondientes versiones de títulos tan alucinantes como **Shadow of the Beast**, **Strider**, **Loom**, **Forgotten Worlds**, **Prince of Persia**, **Hellfire 2**, **Riot City** o **Super Pang** se pondrán a la venta de aquí a final de año. ¡Esto es lo que yo llamo un buen lanzamiento!

Y cambio de compañía. **Sega**

La Turbo Duo de NEC, con su unidad para CD incluida y su mascota -PC Kid-, totalmente "modernizado" ha sido editada hace pocos meses en Japón, donde está obteniendo un éxito notable. Pronto la tendremos también en España y -al parecer-, con una distribución más eficaz.

una manera mucho más concienzuda juegos que aprovechen al máximo las capacidades de su MC 68.000 -que corre a 12,5 Mhz-, olvidándose definitivamente de sacar al mercado subproductos de mediocre escuela como Earnest Evans, Heavy Nova o el polémico Funky



Thunder Storm FX y **Cobra Command** de Wolfteam, ya han empezado a crear expectación en medio mundo.

Para que os vayáis animando a pensar en serio en el alucinante soporte digital os diré que títulos de renombre y futuro tan prometedor como **Final Fight**, **Dolphin** o **Batman Returns** tienen previsto aparecer en muy poco tiempo... al menos en Japón.

Sega CD en U.S.A.

En Estados Unidos tienen su Sega CD desde este mismo mes con cuatro CD's de regalo, un CD+G (Compact de música con gráficos), uno de música (atención porque Sega tiene contrato con la Warner), el **Sherlock Holmes Consulting Detective** y una recopilación digital de cinco éxitos: **Golden Axe**, **Revenge of Shinobi**, **GP Mónaco**, **Streets of Rage** y el soporífero **Columns**.

Aquí, me surge una duda, recién salido el Sega CD 2.00 en Japón, ¿cual llegará a España, el antiguo o el moderno?. En fin, recemos porque las mejoras, no sean a nivel hardware o porque nos traigan el 2.00 que parece ser lo más posible.

Mientras, y agazapada en la niebla, Nintendo sigue desarrollando, -lleva tres años ya-, su Super CD. De momento sólo se saben algunos datos, pero son más que suficientes pa-

ra dejarnos con la boca abierta y empezar a asustar un poquito a los restantes sistemas. El microprocesador central será un producto customizado de la casa con **32 bits**, la velocidad de este cerebro alcanzará los **21 Mhz** y además se ha incluido un coprocesador gráfico para manejar vectores a velocidades endiabladas.

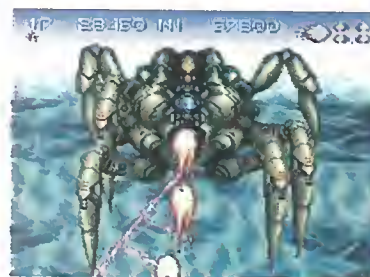
Y las sorpresas no acaban aquí, los siguientes juegos serán los primeros en aparecer en el formato CD de

Nintendo: **Super Mario 5**, -también para cartucho-, otro **Street Fighter** para ambos soportes (¿será el Champion Edition?), una versión update de **Donkey Kong**, el mítico **7th Guest** de alucinantes gráficos, un **F Zero**

LAS MEJORES RECREATIVAS

- 1 **STREET FIGHTER 2.**
- 2 **TRUXTON 2.**
- 3 **MORTAL KOMBAT.**
- 4 **VARTH OPERATION THUNDER STORM**
- 5 **GALACTIC STORM**

en tres dimensiones reales que surcará vuestros sentidos, la versión completa del **Final Fight**, **Super Double Dragon**



Axelay uno de los platos fuertes de Konami para la Super Nintendo.

y un nuevo **Gradius** con banda sonora orquestal incluida y múltiples modos de juego. En una palabra, ¡alucinante!.

Más. **SNK**, los de **Neo Geo**, pese a la espectacular cantidad de memoria en sus cartuchos,



Street Fighter II está batiendo todos los records de ventas en Japón y Estados Unidos.

Japón, después de su tímido y poco maduro comienzo con el **CD 1.00** (luego sabréis porqué digo esto) ha decidido tomarse las cosas con un poco más de calma y está preparando de

Horror Band, por citar algunos. Afortunadamente, algunos alucinantes CD's como el colorista **Wonder Dog** de Core Design, **Prince of Persia** o los espectáculos para la vista de

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

- | | | |
|-----|----------------------------|---------------------------------|
| 1.- | ROBOCOD | Super Nintendo |
| 2.- | SHADOW OF THE BEAST | Turbo Duo Super Nintendo |
| 3.- | EXAHUST HEAT 2 | Super Nintendo |
| 4.- | VIEWPOINT | Neo Geo |
| 5.- | PC KID 3 | Turbo Duo |

GAME MASTERS

-41 Megabytes-, también está puntualizando su unidad CD Rom. Poco se sabe de esta bestia negra, tan sólo el color, y que su precio será endiablamente alto, alrededor de las 100.000 pesetas de ala.

La justificación de este alto precio, se encuentra en que los juegos, gracias al abaratamiento que supone el soporte del Compact Disc, costarán de... ¡6.000 a 10.000 pts !. ¡Y esto sí que es interesante!

A ver si ahora se les ocurre hacer recopilaciones de sus antiguos éxitos, los tres **Ikari Warriors**, **Prehistoric Isle**, **Mechanized Attack**...por ejemplo.

Capcom y Konami: nuevas tendencias

Hace unos días, **Capcom Japón** anunció a los cuatro vientos -yo soy uno de ellos-, los nuevos juegos que está desarrollando para **Sega CD**.

El primer título será la versión completa del **Final Fight**, con todos los niveles y los tres personajes, además de un intere-

sante modo cooperativo. El segundo compact traerá consigo el genuino, completo y sorprendente **Strider**.

Capcom, hasta ahora aliada a Nintendo, se ha cubierto las espaldas anunciando el **Final Fight** también para el **CD Rom de Super Nintendo** y además un nuevo **Street Fighter II**, del que ya os he hablado antes.

Mientras, los usuarios 16 bits de Nintendo, os podéis entretener con **Super Pang** y **Mickey Mouse Magical Quest**. ¡Casi nada!

Para los amantes de las cosas curiosas e inalcanzables, os diré que en Japón están disfrutando de un juego de preguntas al estilo Trivial pero protagonizado por todos los héroes de Capcom: la plantilla de **Street Fighter II**, **Sir Arthur**, los **guerreros del Mercs** y muchos, muchos personajes más.

El juego se llama **Capcom World II**. Debe ser totalmente alucinante, y haré todo lo posible con conseguirlo y enseñároslo algún día.

Konami, inquieta como ninguna, también nos ha preparado un exquisito menú navideño. Con unos mesecitos de existencia en el país del sol naci-



Parodius

te y recibiendo puntuaciones de lujo, están el **Parodius**, versión burlona del mito Gradius, y el escalofriantemente bueno **Axelay**, un auténtico Tour de Force gráfico y sonoro que lleva el alucinante modo 7 hasta sus verdaderos límites.

Estos dos juegos aparecerán Super Nintendo y el **Parodius** también para PC Engine/TurboGrafx. Por cierto, este último, eleva la cantidad de memoria en los juegos de Turbo Grafx hasta 8 megas, una cifra record



Super Pang

para este alucinante y pequeño soporte.

A partir de ahora los usuarios de **Mega Drive** también podrán disfrutar con las delicias de la



Mickey Mouse Magical Quest. Los usuarios de Super Nintendo también podréis disfrutar con las aventuras del genial ratoncillo de la Disney.

insigne empresa nipona. El primer lanzamiento serán las **Tortugas Ninja**, con lo cual, Konami romperá el hielo que le separaba de Sega y lanzará en Japón **Turtles: The Hyperstone Heist**, una aventura totalmente nueva para los más-felices-todavía usuarios de Sega. Y si os parece poco, ¿qué tal **Sunset Riders**, el sensacional western de coloristas gráficos y que causa furor en las máquinas recreativas ?.

¡Qué!, alucinante ¿no?

¿Nuevas consolas?...

Nec y su secreto proyecto de **32 bits** sigue causando furor en nuestro achatado planeta. Y es que **40 Megaherzios**, **rutinas tridimensionales de movimiento** y **la posibilidad de tratar la imagen al más puro estilo Terminator 2** no son para menos. Pero todo son secretos.

En cuanto sepa algo más, se-réis los segundos en saberlo.

Por su parte **Atari** sigue manteniendo la **Jaguar** en secreto y sólo se atreve a manifestar que el procesador será de **64 bits a 40 Mhz** y que casi dos docenas de juegos están empezando a ser desarrollados y algunos de ellos serán versiones de máquinas recreativas. Uno de sus programadores favoritos **Jeff Minter**, -creador de la popular serie de video juegos **Mutant Camels-**, ya tiene una

Jaguar en su casa desde hace tiempo, ¿con qué nos sorprenderá ? . Curioser and curioser...

A modo de anécdota final os contaré que la compañía norteamericana **SMGS**, -San Mateo Software Group-, está desarrollando una nueva consola bajo la tutela de **Electronic Arts**, **Matsushita** y **Warner**. El sistema se basará en un **32 bits**, pero sin CD Rom, al menos eso dicen ellos. Se tiene prevista su salida para el año que viene. Atentos a la nueva compañía.

Nada más por este mes, amigos lectores. Tan sólo me queda agradecerlos el haber soportado esta sección, que espero os haya resultado interesante y amena. Me despido hasta el mes que viene, en el que os traeré muchas más noticias y más páginas llenas de estas primicias que tanto os gustan. Sayonara, amigos del megabit.

The Elf.

SÓLO PARA JUGONES PROFESIONALES

Me gustaría que los auténticos "profesionales" del videojuego me ayudárais a hacer esta sección.

Para participar en ella no tenéis más que enviarme vuestras cultas opiniones, vuestros razonados puntos de vista y vuestros más interesantes descubrimientos acerca del mundillo consolero a:

HOBBY PRESS, S.A.

HOBBY CONSOLAS

C/ De los Ciruelos Nº4

28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

indicando en el sobre:

GAME MASTERS-The Elf.

¡Espero vuestras cartas!

HOBBY
CONSOLAS

Un Concurso

para Alucinar

en Colores

SEGA

100 GAME GEAR Con Sintonizador T.V.

SEGA



CUPÓN DE RESPUESTAS

NOMBRE:
 APELLIDOS:
 DOMICILIO:
 D.P.: LOCALIDAD: TLF:
 PROVINCIA:
 Juego 1..... Juego 2.....
 Juego 3..... Juego 4.....
 Juego 5..... Juego 6.....

BASES DEL CONCURSO

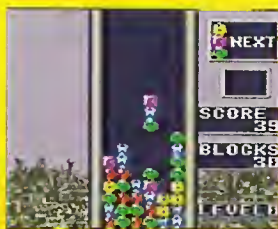
- El concurso está dividido en tres fases, completamente independientes entre sí, que están teniendo lugar durante los meses de Noviembre, Diciembre y Enero.
- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen los cupones correspondientes y con las respuestas acertadas.
- En el concurso del mes de Noviembre se sortearán ante Notario 40 consolas Game Gear con sintonizador de TV, y el resto se sortearán en Diciembre (30) y en Enero (30).
- Sólo podrán participar en el sorteo de Diciembre los sobres recibidos con fecha de matasellos desde el 25 de noviembre hasta el 1 de Enero de 1.993 (ambos inclusive).
- El sorteo correspondiente al mes de Diciembre se celebrará ante Notario, en Madrid, el día 4 de enero de 1.993, y los ganadores se publicarán en el número de febrero de Hobby Consolas.
- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de dicho sorteo.

HOBBY CONSOLAS

EL PANTALLAZO

Este mes cambiamos de pasatiempo. Y lo hacemos a uno que seguramente ya habrás descubierto en qué consiste... ¿A qué conocidos juegos de Game Gear pertenecen estas pantallas?

Bueno, no dirás que te lo hemos puesto difícil, porque aunque todavía no tengas la portátil de Sega seguro que reconoces a los personajes y a los cartuchos a los que pertenecen. Pero, por si sigues teniendo dudas, debajo de cada juego te hemos puesto el número de letras de cada título y la letra por la que empieza. ¿Fácil, no?



Juego Nº1

C _ _ _ _ _



Juego Nº2

L _ _ _ _ _



Juego Nº3

O _ _ _ _ _



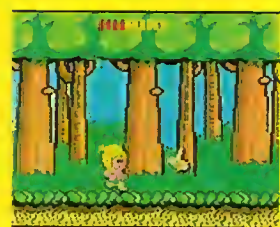
Juego Nº4

S _ _ _ _ _



Juego Nº5

S _ _ _ _



Juego Nº6

W _ _ _ _ _

Una vez hayas descubierto los nombres de los juegos, escríbelos en los espacios que hemos dejado en el Cupón de Respuestas.

Recórtalo* (o hazle una fotocopia) y envíanoslo junto con el Cupón Concurso Game Gear Nº 2 a:

HOBBY PRESS, S.A.

HOBBY CONSOLAS

C/ De los Ciruelos, 4

28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre:

CONCURSO GAME GEAR Nº2

Mes de Diciembre.

*Si no quieres romper demasiado la revista, puedes enviarnos una fotocopia del Cupón de Respuestas, pero no valen fotocopias del Cupón Concurso Game Gear Nº2, que tendrás que recortar.

CUPÓN CONCURSO
GAME GEAR
Nº 2

MENACER

La última tentación de Sega



Por fin el último y, sin duda, más espectacular de los periféricos para Mega Drive, aterriza en nuestro aeropuerto consolero. Menacer, -que así se llama el invento-, cuenta con todos los atributos necesarios para dejar en un segundo plano a todo lo visto anteriormente en lo que a pistolas, escopetas y demás periféricos para cualquier consola de Sega se refiere.

¿O s gustaría saber cómo es posible que tocando un simple botoncillo a bastantes centímetros de distancia de nuestra consola, podamos disparar contra nuestros enemigos y ver cómo éstos caen fulminados ante nuestra asombrada mirada?

¿Sí? Pues a nosotros también. Pero como Sega no está por la labor de desvelarnos el cúmulo de ingenios que ha tenido que desarrollar para llevar al mercado esta pequeña maravilla, no nos queda más remedio que y examinar lo que tenemos en nuestras manos sin entrar en destripes tecnológicos.

Tres en uno

Menacer está formado por tres piezas independientes entre sí: El Master Module o componente principal, el Stabilizer Module y el Binocular Module.

El Master Module es la fuente básica de disparo y en definitiva

el corazón de nuestra Menacer. El resto del conjunto consiste en un estabilizador a modo de culata de escopeta y una mirilla binocular que revoluciona todo lo visto anteriormente.

La instalación o no de estos dos últimos módulos variará en gran medida la disposición de disparo. Si no instalamos ni el estabilizador ni la mirilla, nuestra Menacer se convertirá en una poderosa pistola.

Si dejamos guardado únicamente el estabilizador y montamos el binocular, tendremos la inédita posibilidad de dejar de guiñar un ojo y apuntar con ambos. Si al módulo principal le unimos únicamente el estabilizador, obtendremos una magnífica escopeta cuyo poder se acrecentará si instalamos la mirilla. En este caso podremos elegir a nuestro gusto con cual de los ojos apuntar.

Por otra parte, el Menacer funciona mediante rayos infra rojos, -por lo que carece de cable alguno-, y tiene la posibilidad de

Neo-Tokyo está a punto de E·X·P·L·O·T·A·R

**A LA VENTA
EN VIDEO**

(PRECIO RECOMENDADO)

2.995 ptas.
EDICION LIMITADA

- Compra la película y participa en el sorteo de 50 consolas **SUPER NINTENDO**
- Regalo de 6 postales coleccionables en el interior de cada película.

RECORD
Pictures



AKIRA

de Katsuhiro Otomo

REPORTAJE

disponer de un cursor en pantalla, al más puro estilo de las mirillas láser.

Como podéis ver, la capacidad de combinación de la opción del cursor con todo lo dicho anteriormente, conseguirá que el Menacer haga las delicias del más exigente de las emociones fuertes.

El espectáculo en casa

Visto lo visto, no existe otra palabra más que "espectaculares" para definir las posibilidades que ofrece este particular artefacto.

Lo que está claro es que Menacer es algo diferente y rotundo. Es un "arma" que, además de todas las sensacionales prestaciones que ofrece, resulta totalmente

funcional y cómoda de manejar.

Nadie podrá decir a partir de ahora que disparar con un aparato de este tamaño y características resulta incómodo, que

te salen biceps en los párpados de tanto guiñarlos y que es un trasto que no hay quien lo manje a gusto.

Menacer, en este sentido es, perfecto y su diseño ergonómico hace que se controle con total facilidad.

Pero no nos engañemos. Lo que hace que un periférico de este tipo se convierta en el

mejor no son estas "menudencias", sino la diversión que se pueda obtener de ellas... Sí, habéis acertado, nos estamos refiriendo al software, es decir, a los juegos de los que dispondremos.

En este aspecto Menacer tampoco defrauda en absoluto. La colección que incluye Sega es muy variada: seis juegos auténticamente divertidos que

nos permitirán disfrutar con nuestra Mega Drive de nuevas y emocionantes sensaciones.

Pepo Scope



Apunten... ¡fuego!

Para que vayáis abriendo boca con este nuevo artificio, la Menacer viene acompañada de seis interesantes juegos.

En **Rockman's Zone** asumiréis el papel de un agente del FBI dispuesto a todo con tal de proteger a los buenos de las amenazas de sus enemigos.

Para ello deberéis escoger a estos tipejos entre la multitud de transeúntes y dispararles a bocajarro. La perspectiva frontal del juego os ayudará a conseguirlo, aunque tendréis que estar atentos a la posible réplica de aquéllos.

Si preferís una "pacífica" batalla de tanques, os recomendamos **Front Line**, en el que un escuadrón de aviones y helicópteros os servirá de valiosa ayuda para destruir los carros enemigos, teniendo en cuenta que éstos se mueven por oleadas en su objetivo de arrasar la ciudad.

Unos simpáticos bichitos visitan vuestra nevera en **Pest Control**. En este juego el Menacer os servirá para localizar a las infectas sabandijas, -vulgarmente llamadas cucarachas-, que se llevarán su correspondiente ración de plomo antes de hincar el diente a vuestra cena. Tened cuidado de no destruir los alimentos.

La **Estación Lunar 1** está siendo atacada por unos salvajes alienígenas. ¿Acaso vais a consentirlo? No perdáis tiempo en aniquilar a esos monstruos antes de que ellos acaben con vosotros. No es tan fácil como parece a simple vista, puesto que van protegidos por unos cilindros indestructibles, por lo que deberéis esperar a que salgan de ellos, y entonces acabar con ellos y con sus vehículos. El problema está en que a veces aparecen en oleadas...

También podéis ejercitar vuestra puntería en **Whackball**, un juego en el que tendréis que disparar a los bloques que os dan o quitan puntos. Algunos de ellos contienen fuentes de energía que mejoran vuestra puntería.

Si os gusta espachurrar tomates y cosas por el estilo, os quedaráis con **Smashed Tomatoes**, en el que manejaréis a Toejam, cuya principal diversión es disparar con su tirachinas los tomates que aparecen en pantalla contra diversos objetivos. Su compañero Earl os mostrará en todo momento la puntuación obtenida..

Bueno, esto es de momento, lo que hay. Pronto, más.



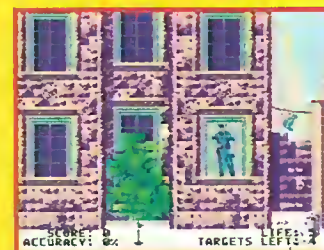
Front Line



Smashed Tomatoes



Estación Lunar 1



Rockman's Zone

AHORA ES EL FUTURO SNK

Dos procesadores M68000 -12 MHz, y Z80A-4 MHz (sólo para sonido), varios *customs-chips* específicos: 3D, realidad virtual, sprites, vídeo, etc..., *cache* 68 Kb., 65.536 colores (4096 *on screen*), 64 Kb. de Vram, 65.536 pixels, 380 sprites, 15 canales de sonido estéreo (*Sphero Symphony*), 7 sólo para sonidos digitalizados, cartuchos de hasta ¡330 megas! y los mismos juegos bit a bit que en las *coin-up*; dan forma al sistema NEO•GEO.

NEO•GEO le permite disfrutar de la alta calidad de los videojuegos, creados exclusivamente para las máquinas profesionales, en el TV de su hogar.

¡Ahora es el futuro!. ¡Disfrútelo!



4096 Colours Simultaneos mostrados a la vez	NEO•GEO 4096	
	SUPER FAMICOM	2.048
	NEC	241
380 Sprites Character Power	NEO•GEO 380	
	SUPER FAMICOM	128
	NEC	64
¡15 canales de sonido! 7 sólo para samples	NEO•GEO 15	
	SUPER FAMICOM	8
	NEC	0



VIDEOJUEGOS PROFESIONALES

ART OF FIGHTING	102 Mb.
WORLD HEROES	82 Mb.
ANDROUNOS	32 Mb.
LAST RESORT	58 Mb.
KING OF MONSTERS II	64 Mb.
MUTATION NATION	54 Mb.
SOCCER BRAWL	50 Mb.
FATAL FURY	50 Mb.
TRASH RALLY	50 Mb.
ROBO ARMY	50 Mb.
BASEBALL 2020	46 Mb.
CROSSED SWORDS	62 Mb.
GHOSTPILOTS	55 Mb.
BURNING FIGHT	50 Mb.
CYBERLIP	46 Mb.
NINJA COMBAT	50 Mb.
Y OTROS 20 MAS...	

SERVICIOS EXCLUSIVOS NEO•GEO

NEO•GEO Card: Tarjeta de 2 Kb. para salvar la fase de hasta 27 juegos. Y reiniciar la partida bien en casa o en una *coin-up* MVS.

NEO•GEO Rental: Debido al alto valor de los cartuchos este sistema permite cambiar sus cartuchos por una módica cantidad.

NEO•GEO Courier: Transporte urgente exclusivo para cartuchos y consolas por toda España.

NEO•GEO Video: Video demo con todos los juegos. Solicitelo si está realmente interesado (1.000 pts. a descontar en su compra)

NEO•GEO Centros: Tiendas seleccionadas donde podrá encontrar el mejor servicio, y la atención más esmerada.

NEO•GEO Hot-Line: Es una línea directa sólo para atenderle. Tlf. (976) 39 49 41 - 56 34 04

Esta videoconsola sólo la encontrará en las centros NEO•GEO, autorizadas.

Solicite información en: LASP (Distribuidar exclusiva para España)

Alfonso I, 28 50003 ZARAGOZA

Tel. / Fax.- (976) 29 90 60

SUPER HIGH TECH GAME

NEO•GEO



HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/De los ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes
MADRID

y en el sobre: **TELÉFONO ROJO.**

¿Que qué es esto? ¿Pues qué a va a ser? La dirección a la que tenéis que enviarme vuestras cartas para que solucione vuestras dudas. Sí, sí, lo sé, contesto pocas, pero ya sabéis que todo es por los dichosos problemas de espacio... ¡Ay, si "el dire" me dejara unas 500 páginas de la revista... podría resolver todos vuestros problemas...!



Repaso Masteriano

Hola Yen. ¿Cómo va eso?. Tengo una Master System II y espero que me puedas responder a estas preguntas:

- 1-¿Cuándo saldrá el New Zealand Story en la Master?
- 2-¿Saldrá el Snow Bros o alguno de peleas callejeras para las ochobitera de Sega?
- 3-¿Qué tal está la versión de la Master del Ninja Gaiden?
- 4-Quiero comprarme uno de estos juegos y no sé cual elegir: Donald Duck, Klax y Shinoby.
- 5-¿Está el Astérix entre los cinco mejores juegos de la Master? ¿Cuáles son? Gracias Yen.

Abel Tello (Sabadell)

1-Las andanzas del kiwi favorito ha salido ya de la mano de Tecmagik, los mismos que hicieron Shadow of the Beast, Pacmanía y el Populouspara los master-maníacos.

2-El Snow Bros no saldrá por ahora para tu consola, y en cuanto a reyertas callejeras dispones del clásico Double Dragon o del Vigilante.

3-Es una versión malucha y desprestigiadora de la sagrada saga (56 por ciento).

4-Los tres son buenos, si te gustan las plataformas el

Donald Duck (80) no te lo puedes perder; el Klax (85) es para los amantes de los juegos tipo Tetris (es decir, todo el mundo), y, por último, el Shinoby (87) es un clásico en los juegos de artes marciales.

5-Si, por supuesto. Los otros 5 juegos que pondría serían Mickey Mouse, Psycho Fox, R Type, Sonic y Shadow of the Beast.

De nada, Abel. A-bel si me escribes otra vez



Un lector madrugador

Buenas madrugadas Yen. Soy un súper consolero y tengo unas dudillas, estas son:

- 1-Con el CD-ROM, ¿Se pueden grabar juegos?
- 2-De estos juegos. ¿cuál te comprarías? Kid Chameleon, Toki, Olympic Gold, Where is Carmen Sandiego? y Pit Fighter.
- 3-Anda, dime un buen truco para el Quackshot
- 4-¿Cómo funciona el Action Replay? Espero tus respuestas.

Eduardo García Velazquez (Madrid)

1-Por el momento no, y en un futuro, posiblemente tampoco. ¿Puedes grabar música en un CD?

2-Yo no me compraría ninguno porque los tengo ya todos, pero si quieres un consejo, yo que tú empezaría por el Kid Chameleon, seguiría con el Toki, continuaría con el Olympic Gold y dejaría para más tarde el Carmen Sandiego y el mediocre Pit Fighter, versión muy limitada de la también mediocre recreativa de Tengen.

3-Bueeeeno, toma: en Transilvania te metes en el castillo, coges la vida que hay y te vas de allí. Vuelves a entrar y ¡HOP! la vida está allí de nuevo.

4-Muy sencillo.

Metes el Action Replay en la consola y en él pones el cartucho.

Saldrá en pantalla un cuadro en el que deberás introducir unos códigos que vienen en unas revistas que te regalan con el aparato. Pones el código que corresponde a ese juego(si lo tienes) y ya está.

¡Ah, y gracias por tu original saludo!



Interesado por la Game Gear

Hola Yen. Me gustaría que me contestases estas preguntas:
1-El cargador de baterías de la Game Gear, ¿es una batería recargable o un cargador de pilas?

2-¿Qué opinas sobre estos juegos de la Game Gear?: Mickey Mouse, Wonderboy y Wonderboy II.

3.- ¿Cómo se ve la Game Gear cuando se convierte en televisor? ¿Se ve igual que una televisión normal? Gracias Yen.

J. L. Soler Castelló (Valencia)

De nada, tío. Y de paso, un saludo para todos los consoleros valencianos, donde quiera que estén (me imagino que en Valencia... ¡vaya estupidez que acabo de decir!). Al grano... de arroz, claro (¡jopé, qué día más tonto llevo).

1-El cargador e la Gear es una batería recargable, la cual es bastante más ventajosa que el trájín de las pilas recargables.

2-El Mickey Mouse es idéntico a la versión de Master, o sea,

genial. En cuanto a la saga de Wonderboy, es más trepidante y genial el primero; la segunda parte introduce cosas de aventurilla, tiendas, magia, armaduras, escudos, laberintillos, etc... y a mí personalmente, eso me mola a medias.

3-Hay que verlo para creerlo. Yo, la primera vez que lo vi me quedé alucinado.

Es exactamente igual que una TV normal, sólo que en pequeño y con la diferencia de que no tiene mando a distancia.... ¡sería más grande que la propia consola! (¡Toma ya chiste malo para el cuerpo!).



Un chico hábil

Hola Yen.
¿Qué tal estás? Espero que bien.

Bueno, voy a mis preguntas:

1-Hace poco que me he comprado una Mega Drive y

estoy buscando un juego sin ser el Sonic, tipo plataformas o de acción, que tenga miles de fases y me cueste acabarlo un par de semanas. ¿Me aconsejas el Kid Chameleon?. Es que el que tengo el Sonic y lo acabé en menos de una semana.

2-El CD-Rom: ¿Saldrá en Mega Drive o en CD-Rom?

3-El CD-Rom: ¿Tiene los altavoces incorporados? Es decir, ¿Se podrá oír la música sin necesidad de estar poniéndose los auriculares? Espero tus repuestas.

Abián Josué Nuez (Las Palmas)



1-Según lo que me cuentas quieres un juego divertido, difícil, largo y aluciante. Ese juego tiene un nombre: Robocod -James Pond II-. Es el mejor juego de plataformas que existe para la Mega Drive, dejando en la cuneta a Kid y amigos.

2-No sé si entiendo muy bien tu pregunta, pero creo que quieres saber cómo se venderá el Mega CD . Pues no lo sé exactamente, pero me imagino que te lo podrás comprar suelto para adaptarlo a tu Mega Drive o junto a una Mega Drive. En cualquier caso no te preocupes porque muy pronto el Mega CD va a ser comercializado en España y te aseguro que Sega se encargará de que todos os enteréis perfectamente de cómo va a funcionar el tema.

3-No. Deberás conectarlo a un monitor de TV, a un equipo de música o escucharlo a través de los cascos.

CONSOLA CREATION



PVP
6.900

- Consola + 42 juegos + pistola = 10.900
- Consola + 90 juegos + pistola = 12.900
- Consola + 190 juegos + pistola = 14.900
- Consola + 350 juegos + pistola = 16.900
- Consola + 650 juegos + pistola = 19.900
- Pistola + 4 juegos = 4.000
- Pistola = 2.000

¡También puedes alquilar cartuchos desde 300 Ptas.!

TAIPING-C/Sor Angela de la Cruz, 27. Bajo. OK VIDEO

Juegos para la Consola Creation

ICE CREAM	1.990	DONKEY KONG JR.	2.490	BLUE SHADOW	3.990
NINJA GAIDEN 3	4.990	BOBBY YANO	5.490	POWER BLADE	5.490
TOTAL RECAL	5.990	CAPTAIN HOOK	5.990	ADAMS FAMILY	5.990
PIM BALL	1.990	KUNG FU	2.490	TURTLE NINJA	3.990
CHIP Y CHOP	4.990	NEMO	5.490	TOTALLY RAD	5.490
DICK TRACY 2	5.990	BARBBIE	5.990	TORTUGA NINJA 3	6.490
TENNIS	1.990	TETRIS	2.490	SHADOW WARRIORS	3.990
ROBOCOP 2	4.990	SUPPER MARIO 3	5.490	WERE WOLF	5.490
TORTUGA NINJA 2	5.990	TOMATOES	5.990	ROBIN HOOD	6.490
MOTOCICLE	1.990	STAR FORCE	2.490	DRAGON FIGHTER	3.990
TOP GUN 2	4.990	JACK CHEN	5.490	THE SIMPSON	5.490
THE MAGIC KINGDOM	5.990	ASTYNAX	5.990	G. I. JOE	6.490
MINJA	1.990	SOLOMON'S KEY	3.990	ROBOCOP	3.990
S. PROBOTECTOR	4.990	OPERATION WOLF	5.490	TINY TOON	5.490
MISSION IMPOSSIBLE	5.990	WOL VERINE	5.990	THE SIMPSON 2	6.490
ROAD FIGHTER	1.990	TETRIS I Y II	3.990	SUPPER MAARIO 2	3.990
GUN DEC	4.990	SILK WORM	5.490	MONST. IN MY POCKET	5.490
BACK TO THE FUTURE 3	5.990	HUDSON HAWK	5.990	WRESTLE MANIA	5.490
ZIPPY RACE	1.990	PROBOTECTOR	3.990	THUNDER CAGE	3.990
BATMAN	4.990	MEGA MAN 3	5.490	CAPTAIN AMERICA	5.490
F1 FORMULA	5.990	KIWI	5.990	CAPTAIN PLANET	5.490
GALAGA	1.990	GREEN BERET	3.990	DOUGE HOCKEY	4.490
CASTEVANIA	5.490	SMASH	5.490	NIGHTMARE	5.490
MENDEL PALACE	5.990	TERMINATOR 2	5.990	SNOW BROTHER	5.490

BRICK
GAME
juego
electrónico

PVP
3.200



¡También, juegos de Game Boy, Game Gear y Mega Drive!

¡¡Llámanos para más información!!

DIRECCION DE CONTACTO: TAI PING S.L.
C/ Sor Angela de la Cruz, 27. 28020 Madrid
Metro: Tetuan. Tel: (91) 579 50 26. Fax: (91) 579 0292

DISTRIBUIDOR MADRID ESTE Y GUADALAJARA: Exco S.L.
C/ del Molino, 23 28830 San Fernando de Henares. Tel: (91) 673 93 20
DISTRIBUIDOR VIZCAYA: Tercera Ola.
C/ Bolve, 10. 48990 Algorta. Vizcaya. Tel: (94) 460 48 50

BUSCAMOS MAYORISTAS Y TIENDAS
TEL: (91) 579 50 26

El boy de la Game Boy

Hola Yen ¿Que tal estás?. Tengo una Game Boy y quisiera que me contestases algunas dudas:

1-¿Cuál de estos juegos te comprarías?: Batman, Snow Bros, Spiderman, Super Mario Land o Tortugas Ninja II.

2-¿Van a sacar The Legend of Zelda para Game Boy? ¿Cuándo?

3-¿Podrías decirme algunos nombres de juegos que vayan a salir más adelante?

4-Ponme unas fotos del juego Spiderman, por favor.

Adiós y muchísimas gracias.

Román Cepeda (Madrid)

1-Los mejores de los que me dices son Super Mario Land (si no tienes este juego, no sabes todavía lo que es pasártelo bien con tu Game Boy... pero, atención, porque ya habrás leído que acaba de salir el Super Mario Land 2), Batman y Tortugas Ninja II.

2-Por ahora las andanzas de Link sólo se reservan para la NES y la Super Nintendo pero quien sabe... Si te gustan los juegos de Rol con un poquito de arcade te recomiendo el Gargoyle's Quest.

Si te has leído atentamente la revista, ya habrás encontrado la respuesta a tus preguntas 3 y 4. De nada.

Problemas con el idioma



Hola Yen. ¿Cómo estás? Supongo que bien. Verás, el pasado mes cuando aclarabas unas dudas a unos lectores de Barcelona, mostrastes unas instantáneas del

Super Mario Word pero en Japonés. He aquí mi duda: ¿Por qué en el juego que ha llegado a España no está traducido al español y sí al inglés? También quisiera que me comentaras y dieras tus notas particulares de los siguientes juegos de Super Nintendo: Final Fight II, Tortugas Ninja, Super Tennis y Super Castlevania IV. Un saludo a todos los consoleros que conozco. Gracias Yen. Hasta siempre y felicidades mil por la revista.

Joaquín Casas Martinez (Sevilla)

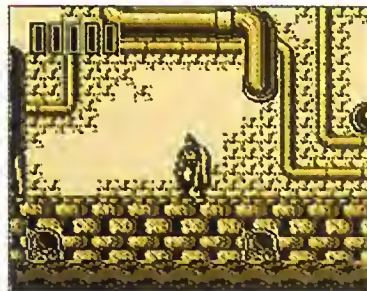
No se te escapa una, consolega. Las fotos que viste, en efecto, eran de la versión japonesa del juego. ¿Que cómo las he conseguido? Me las mandó mi primo el del pueblo, el que vive en Osaka. En cuanto a eso del idioma, imagínate lo complicado que resultaría traducir cada cartucho para cada país... se suele hacer una versión en japonés, otra en inglés y vale. ¿Te imaginas las palabras de Mario traducidas al sueco? ¿y al andaluz?. De todas formas y gracias a la nueva tecnología del CD-Rom pronto se podrán incluir varias traducciones en un mismo compact.

De los juegos que me has dicho diré una sola palabra que vale para todos: imprescindibles.

Una buena selección

Hola Yen. Tengo una Game Boy y me gustaría saber qué juego te gusta más: Tiny Toons, Batman II, WWF, Tortugas Ninja II y Snow Bros. Gracias y hasta pronto.

Isidro Gil Martín (Sevilla)



Eso es lo que yo llamo ir al grano, amigo Isidro. Pues nada, ahí va tu respuesta.

Tiny Toons: bueno, a mí me ha gustado. Puede que no sea la mayor maravilla gráfica de la Game

Boy pero es divertido y eso es lo que importa. 89 %.

Batman II: No es tan bueno como la primera parte pero han mejorado bastante los gráficos. 84 %.

WWF: Genial. Divertido a tope. Es un poco fácil en el modo de un jugador pero cuando juegas con un amigo... de lo mejor que hay para tu consola. 92 %.

Tortugas Ninja II: Sensacional. Tiene algunos de los mejores gráficos vistos en una portátil, voces digitalizadas, acción a tope. 94 %.

Snow Bros: Recomendable para los fans de la máquina original. 87 %.

¿CD Rom para Super Nintendo?

Hola Yen. Soy un consolero que hace pocos días que me compraron la Super Nintendo por mi cumpleaños.

1-¿Qué juego me aconsejas de acción, aparte del Final Fight?

2-¿Van a sacar el CD-ROM en la Super Nintendo?

3-¿Son igual de buenas la Super Nintendo y la Neo Geo? ¿Hay mucha diferencia entre una y otra?

Manel Vidal Perez (Tarragona)



Feliz cumpleaños, Manel, y bienvenido al alucinante mundillo consolero. 1-Hombre, sin ninguna duda el Street Fighter II, pero también están ahí Super

Probotector, Tortugas Ninja 4 o Super Ghouls'n Ghosts.

2-Sí, o eso al menos es lo que dice la prensa nipona (es decir, la de mi país, japon). Pero apenas se sabe nada al respecto. me temo que tendremos que esperar un poco.

3-Las dos son muy buenas máquinas. La Neo Geo es más potente técnicamente, pero, claro, eso hay que pagarlo. Si tienes muchas pelotas...ja lo mejor te cae una en tu próximo cumpleaños!.

A vueltas con Bola De Dragón

Hola, lo primero es felicitarte por ser la mejor revista de consolas del momento. Bueno, a las preguntillas:

- 1-¿Me podrías decir las características de la Panther de Atari y qué juegos tiene? ¿Cuándo llegará a España?
- 2- ¿Cuándo saldrá el CD-Rom y cuánto costarán los juegos?
- 3-¿Saldrá algún juego de la Bola De Dragón para Super Nintendo?

Jaime González (Murcia)

Gracias por el peloteo, consolega Jaime, pero yo no soy una revista, soy un colaborador de reconocido prestigio... Es broma, te he entendido perfectamente. Mega gracias.

1-Lo de la Panther es la historia del continuo rumor. La única noticia segura que conocemos es que se habla de que será

de 32 ó 64 bits, -la SN y la MD tienen, como sabes, 16-

2-Como habrás leído en otra consulta, todavía no se sabe nada seguro a cerca del lanzamiento del CD Rom para Super Nintendo. Los más optimistas dicen que saldrá a finales del próximo año en Japón, pero de ahí a que llegue a Europa...

4-Me alegro de anunciar -¡¡por fin!!-, a todos los fans de esta mega serie de dibujos animados que las aventuras de Goku estarán pronto disponibles para la Super Nintendo y para la NES. ¿Que cómo me he enterado? Pues gracias a mi amigo Juan Carlos de Barcelona, que me ha contado que el juego ha salido ya en Francia en su versión para 8 bits.

Menos mal que sale ya, porque me traíais loco con esta preguntita... A ver ahora qué tal es el juego.

Peleas callejeras for ever

Hello Yen, How are tú?. I'm muy bien. Me gustaría saber si la Mega CD trae una Mega Drive o hay que tenerla.

También me gustaría saber si el Burning Fight es de peleas callejeras, y si lo es, en qué se diferencia del Fatal Fury -Los dos de Neo Geo-. Good Bye and gracias.

Aridany Santana Falcón (Las Palmas)

¡Cielos!. ¡El inglés guanche ataca de nuevo!. Aquí tiene usted your answers. Seguramente el Mega CD se venderá de los dos modos: solo y con leche.

Burning Fight es lo más parecido al Final Fight que puedes encontrar, pero además podrás destrozar parte del decorado. Fatal Fury está en la onda del Street Fighter II y es uno de los mejores cartuchos para la máquina de SNK.



Un futuro "gamegearero"

Hola Yen. Pronto tendré una Game Gear y me gustaría que me respondieses a mis dudas:1-¿Cuáles son los mejores juegos para la GG de aventuras, acción y lucha?

2-¿Hay alguna versión para la GG del famoso juego del Gauntlet? ¿Y del Castlevania? 3-¿En qué consiste el adaptador TV para la GG?. Espero tus súper respuestas, consolega. Muchas Gracias.

Iñaki Gonzalez (Gerona)

1-Tienes desde los inefables Sonic y Sonic 2 hasta títulos tan buenos como Castle Of Illusion, GG Shinobi o The Lucky Dime Caper con el pato Donald.

2-Me temo que no, ni las habrá.

3-Es un aparato que transforma tu Game Gear en una pequeña-gran televisión. Una auténtica gozada.



Realizamos cambios de juegos, Megadrive, Nintendo, Master System y Game Gear por 1.500 ptas., Game Boy por 1.000 ptas. Tenemos constantemente juegos de ocasión con el 30% de dto. Si cada mes quieres recibir nuestras ofertas de juegos, llámanos o escríbenos indicando dirección completa, teléfono y el tipo de consola que tienes.

LAS GRANDES OFERTAS DE UNIDIS

Juegos Super Nintendo

STREET FIGHTER II NAC...10.700 pts
Resto de artículos.....500 ptas dto.

Cartuchos Game Boy

TAIL GATOR.....	3.800
YOSHI.....	3.700
FORTRESS OF FEAR.....	3.700
SUPER HUNCHBACK.....	3.700
TINY TOON.....	3.700
STAR TREK.....	3.700
BARET SIMPSONS.....	3.700
ADDAMS FAMILY.....	3.700
HOOK.....	3.700
S. DOUBLE D.(5 ON 5).....	3.700
ALL STAR CHALLENGE.....	3.700
DOUBLE DRAGON 2.....	3.700
DOUBLE DRAGON 3.....	3.700
TURTLES 2.....	3.700
BATMAN R. OF JOCKEY.....	3.700
MICKEY'S D. CHASE.....	3.700
ROBOCOD 2.....	3.700
TERMINATOR 2.....	3.700
HOME ALONE.....	3.700

Haz tu pedido por teléfono al (93) 666 86 02. Si prefieres hacer tu pedido por carta, dirígete a UNIDIS, C/ Juan XXIII, 2 - Apdo. Correo 9. 08980 Sant Feliu de Llobregat. Indica dirección completa y número de teléfono.

MEGADRIVE + CONTROL PAD + 2 JUEGOS.....	22.800
CONSOLA IMPEL + 2 MANDOS + PISTOLA	
+ CONSOLA GAME BOY CON 9 JUEGOS.....	18.900
CONSOLA SUPER NINTENDO CON JUEGO.....	23.900
CONSOLA MASTER SYSTEM II CON 2 JUEGOS.....	11.500

Cartuchos Master System

ALIEN SINDROME.....	4.750	SAGATA.....	4.750
GOLVELLIUS.....	4.900	LINE OF FIRE.....	4.900
LORD OF SWORD.....	4.750	SPELLCASTER.....	4.900
BOUBBLE BUBBLE.....	4.900	KENSEIDEN.....	4.900
SHANGAI.....	3.950	STRIDER.....	4.900
R. TYPE.....	4.900	GOLDEN AXE.....	4.900
SPIDERMAN.....	4.900	OUT RUN.....	4.500
SONIC.....	4.900	SUPER MONACO G.P.....	4.750
MERCES.....	4.900		

NOMBRE	TITULOS	PRECIO
APELLIDOS.....
DIRECCION.....
PROVINCIA.....	TLF.....
POBLACION.....	C.P.....

Cartuchos Mega Drive 16 bits

BATMAN.....	4.900
RAMBO III.....	3.950
GOLDEN AXE.....	3.950
STRIDER.....	4.900
MERCES.....	4.700
FANTASIA.....	3.900
BUK ROGERS.....	5.900
NBA L.VS.CELTICS.....	4.900
EL VIENTO.....	3.900
OUT RUN.....	3.900
THUNDER FORCE III.....	4.900
2 JUEGOS COLUMNS Y	
MISTIC DEFENDER.....	4.900
2 JUEGOS SONIC Y	
SHADOW DANCER.....	5.800
ALTERED BEAST.....	4.900
SONIC 2.....	6.800

Qué LOCURA!

EL SENSOR

MOLA

- El concurso de Game Gear.
- Esta sección de la revista (que también mola).
- Que Hobby Consolas de tantos videos
- Que el Street Figther II no tenga nada malo.
- Que Hobby Consolas tenga más de 200 páginas.
- Los geniales juegos de Súper Nintendo.
- La bajada de los precios de las consolas.
- El Game Genie y el Action Replay.

NI FU NI FA

- El Spiderman de Game Boy.
- Que no haya espectaculares novedades para NES.
- Todas las versiones de Paper Boy.
- Que haya tanta publicidad en la revista.
- Que Sega no haga más juegos de películas.

NO MOLA

- Que Hobby Consolas no salga cada semana.
- El precio de los cartuchos.
- Las otras revistas de videojuegos.
- Que Hobby Consolas no regale posters.
- Que no haya juegos de boxeo para Game Boy.
- Que publiquen tus cartas para Yen demasiado tarde.
(Perdona, Abel, pero ¿sabes cuántas cartas nos llegan al día?).
- Que haya tan pocos trucos de Master System en la revista.

Han hecho este Sensor:

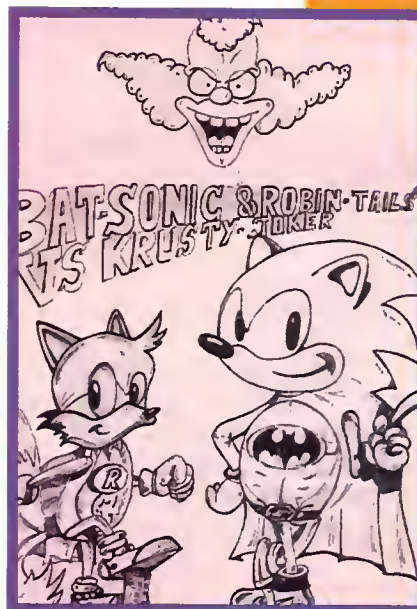
José Miguel Cots Capitán (Barcelona).

Abel Vaquero (Madrid).

Carlos García Enriquez (Madrid).

Guillermo Juliá Barceló (Palma).

Angel Agudo (Madrid).



BAT-SONIC & ROBIN-TAILS

Directamente desde Madrid y sin pasar por los estudios de Holliwood, nos llegan este par de superhéroes trasnochadores. ¿Que os recuerdan a alguien? ¡Pues vaya personalidad secreta que se han buscado estos dos! Pero, bueno, disimulad un poco que parece que la cosa les hace ilusión. Miguel y Jorge Zafra (Madrid)

FAMOSOS CONSOLEROS

Que los personajes de las fotografías son famosos no lo duda nadie, pero lo que no sabíamos es que también eran unos auténticos consolegas. Pues ya véis, en el stand de Spaco en el pasado Sonimag pudimos comprobar que el Vicepresidente del gobierno, Narcís Serra, se pirra por la NES; y que Beguiristain y Baquero no pierden la menor ocasión para echarse un partidillo con un buen simulador de fútbol. ¡Es que nadie está a salvo de la fiebre consolera!



LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
MASTER SYSTEM	Regreso al Futuro	Aztec Avent.	Ninja Gaiden
MEGA DRIVE	Flicky	Zoom	Hellfire
NINTENDO	Paper Boy	4 Players Tennis	D. of Thunder
GAME BOY	Paper Boy	Paper Boy 2	Spiderman 2
LYNX	Robotron	Cyberball	Byll & Teds
GAME GEAR	Slider	Pengo	Ax Battler
SUPER NINTENDO	Paper Boy Euro	Football C.	Blazing Skies

Calabaran libremente con su opinión las cansalegas de pro: David Ollese Mansa (Volladadid), un colobarador enmoscarado de na se sabe dónde, Pedra Martinez Fernández (La Coruña), Jasé Javier Pérez San Juan (Madrid) y Trinidad Sánchez Gánzalez (Barcelona). Y, mejetes, ¡mandad más cartas, que sála mandáis cartas para las seccianes que as padéis llevar alga, listillas!

EL DIBUJO DEL MES



SUUUPER MARIO

Para que luego digan de Popeye y sus espinacas. Por lo visto las setas tampoco están mal para eso de poner fortachones a los consolegas. Y si no os lo creéis, mirad cómo se está poniendo el amigo Mario. Por favor, ¿me pone una de "champi"? Carlos Poley García (Tarragona).

PROTAGONISTA, TÚ



¡Qué bonito!. Un paisaje idílico, unas aguas mojadas, pececillos de colores y nuestra protagonista, Rebeca (de Madrid), enviándonos saludos desde las profundidades del estanque de El Retiro. Ahhhh, las ventajas de ser mitad chica mitad pescadilla...

ACUARIO

Tómate el año que viene con más calma. Está muy bien eso de la higiene personal, pero ¿no crees que bañarse 36 4 veces al día es un poco excesivo?. *Juegos de la suerte: La Sirenita, y La Caza del Octubre Rojo.*



GEMINIS

No te preocupes por esos problemillas de desdoblamiento de personalidad que has estado sufriendo este año. El próximo serán peores, pero mucho más divertidos. Acostumbra a que eres dos y disfrutarás el doble. *Juegos de la suerte: cualquiera con opción de dos jugadores.*



CONSOLORÓSCOPO 93

CANCER

Te aguarda un año plagado de sorpresas y cosas buenas. No parará de sentir fuertes emociones y vivir grandes aventuras. *Juegos de la suerte: cualquiera, con tal de que sea difícilísimo (¿no te estamos diciendo que este año va a ser todo un reto para tí?)*



PISCIS

Como siempre, el próximo año estarás de acá para allá, moviéndote sin parar. Serás el consolega más escurridizo que se conoce. *Juegos de la suerte: Aquatic Games y Dolphin.*



CAPRICORNIO

Deberás controlar mejor tus instintos: no es necesario liarse a bombazo limpio con todo el mundo sólo por que no te salgan las cosas bien. Si lo haces así, te espera un año bestial. *Juegos de la suerte: alguno relajante, el Trivial, por ejemplo.*



SAGITARIO

Te espera un año plagado de flechazos: todos los juegos te enamorarán. Controla tus deseos y selecciona con la cabeza. A no ser que tengas un padre rico... *Juegos de la suerte: Robin Hood.*



ARIES

¡Que año te espera!. No vas a parar de viajar ni un momento. Pero procura evitar Italia en tus andanzas porque las estrellas indican que tendrás problemas con los romanos. *Juegos de la suerte: ¿Dónde demonios está Carmen Sandiego? y Astérix.*



LEO

Es más que posible que el próximo año te traiga alguna que otra indigestión. Procura dejar de devorar todo lo que se ponga a tu alcance y las cosas te irán mucho mejor. *Juegos de la suerte: Tazmania.*



TAURO

Las estrellas te auguran un año 93 excelente, siempre y cuando te propongas firmemente lo de enterrar el hacha de guerra y dejar de "embestir" a todo el que se te pone por delante. *Juegos de la suerte: Bull Fighter y Altered Beast*



LIBRA

El equilibrio será fundamental para entrar con buen pie en el 93. Ya sabes que este año has estado un poco descompensado jugando con la consola 23 horas diarias, así que, modérate. *Juegos de la suerte: los de plataformas en general y los de Super Mario en particular.*



ESCORPIOESPÍN

Este es uno de los signos más fovarables del 93, ya que -según dicen-, Sonic pertenece a él. Como Sonic, no hagas excesivo uso de tus púas, pero tenlas siempre bien afiladas por si acaso. *Juegos de la suerte: ¿tú cuál crees?*



VIRGO

La ternura ha sido siempre tu mayor virtud, pero el año que viene va a parecer que te has bebido un garrafón de Mimosín. Por cierto, procura que te den menos pena los malos. *Juegos de la suerte: Chip 'n Dale o cualquier otro de ardillitas y cosas así.*



Qué LOCURA!



¡QUÉ! ¿PICAN?

Si sales de pesca ya puedes tener cuidado con lo que enganchas por ahí. Porque últimamente, con tanto héroe suelto, te los puedes encontrar hasta en los lugares más insospechados. Y si no te lo crees, mira a ver lo que le ha pasado a nuestro amigo James Pond...

Sergio García Gil (Barcelona)



creemos que ha sido un poco drástica. Si no que se lo pregunten a Pedro, que no parece estar muy conforme con eso de que Dini ande suelto por esos mundos de Mario...

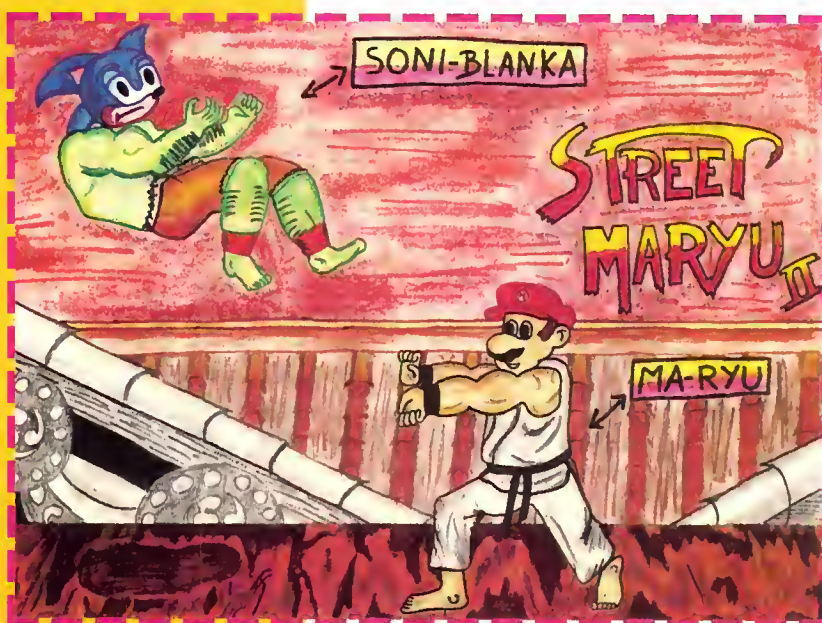
Carlos Samper Revuelta (Alicante)



EL MEJOR CHOFER

Durante los seis meses que ha durado la Expo, Mario ha estado muy ocupado transportando de acá para allá a todos los turistas consoleros. No está mal: además de ver la Exposición Universal llevabas de guía a un ídolo también universal.

Víctor Manuel Sánchez Cepillo (Cádiz).



LA FIEBRE DE LA LUCHA

Mario y Sonic no querían perderse la diversión que supone una buena partidita al Street Fighter II. Pero como Mario tiene enchufe con Super Nintendo, se ha llevado a su amigo Sonic y se han marcado un par de peleas a lo vivo. ¡Esperemos que no haya que lamentar ninguna baja!

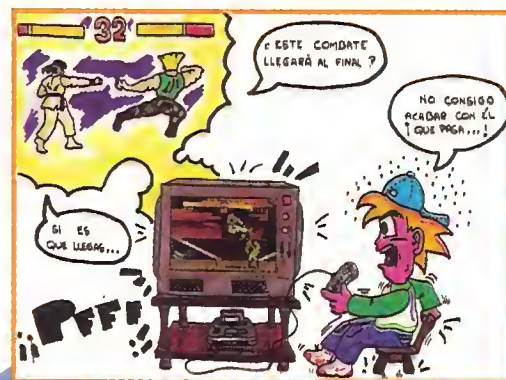
Juan Ramón Alvaro León (Ciudad Real).

LUIGI Y DINO

Luigi no estaba muy contento con eso de tener que compartir montura con Mario. Pero la solución que ha buscado

STREET FIGHTER No es tan fácil

Al menos eso es lo que dice Miguel Ángel Ribera, de Barcelona, quien las pasa fatal con alguno contrincantes del juego. No tenemos ninguna duda de que acaba con todos, pero de que le cueste lo suyo tampoco se puede dudar. ¡Animo, chaval, que tú puedes!





CONSOLEROS AL PODER

Nuestro querido consolega The Elf esta un poco harto de estar todo el día juega que te juega. Lo que de verdad le gustaría es ser el "protá" de la aventura consolera más divertida de todos los tiempos -como él siempre dice-. Tomás se ha enterado de la noticia y, bueno...¡que tengas suerte, The Elf!

Tomás Gordillo de la Chica (Sevilla)



TAZ-SONIC DE PEGA

Puercoespín y diablo de Tasmania en uno. ¿Cómo lo véis?. Puede ser la bomba ver correatar por ahí a una bala azul que devora todo lo que se pone a tiro. El único problema es que controlar a este bichejo sería más difícil que operar a un mosquito con guantes de boxeo.

Rebeca Romero Cavero (Valladolid)



RECONCILIACIÓN

Dicen las malas lenguas que Sonic no tiene buen perder. Siguen diciendo las malas lenguas que nuestro amigo azul es la envidia personificada. Pues para detener tan feas habladurías, dignas del peor de los consoleros, aquí tenemos esta instantánea que muestra a Sonic felicitando al amigo Pond. Para que luego digan que no hay deportividad.

Francisco García López (Barcelona).



EL DESENLACE FINAL

La verdad es que así, a priori, parecía que el pobre Tails no era la montura ideal para Sonic. Pero, según nos han dicho, al final el torneo quedó en tablas.

Juanjo González Bugatto (Cádiz)



MARIO... AL INFIERNO

No tranquilos, a Mario no le ha ocurrido nada. Lo que pasa es que Raul tenía ganas de hacer un chiste morboso y...

Raúl Fernández Fuentes (Castellón)

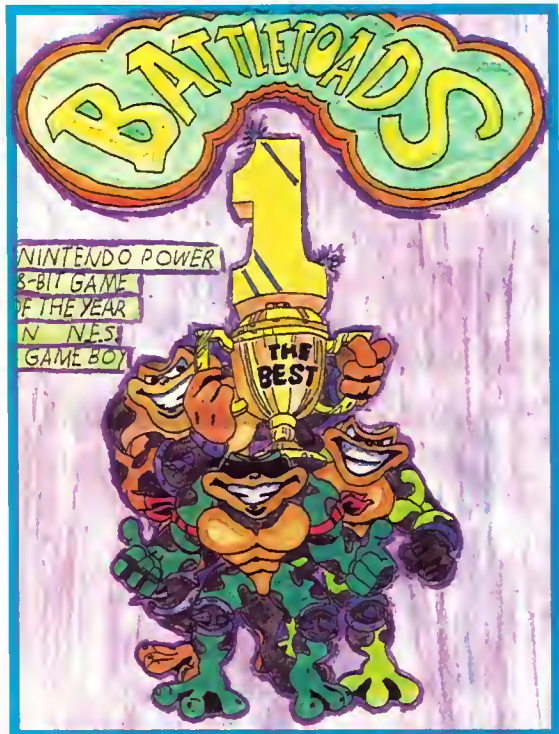
¡Qué LOCURA!

EL TERCERO EN DISCORDIA

Ya era hora de que Pc Kid entrara a formar parte del grupo de mascotas privilegiadas que cuentan con vuestro apoyo. Lo cierto es que se lo merece. Y como podéis ver el chaval se considera genial. Y no es para menos ¿verdad consolega Joaquim?.



Joaquim Freixes Masip (Tarragona).



SAPOS AL PODER

Estos sapos mutantes son de lo que no hay. Aquí les tenéis, todo orgullosos, mostrando al personal el trofeo que les acredita como los mejores del año para Nintendo. Podría ser, ¿por qué no?. Pero lo que está claro es que esto es al menos lo que piensa nuestro amigo...

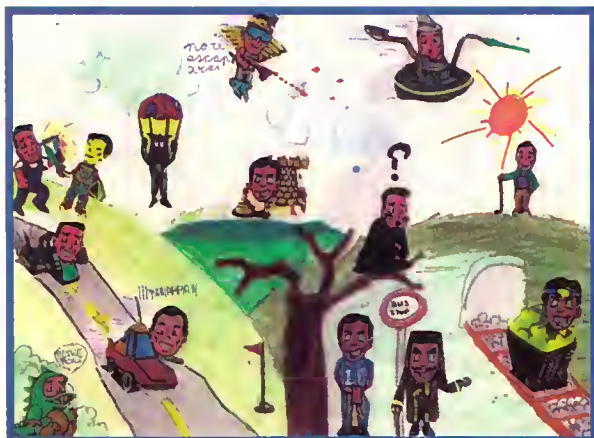
Roberto Ibáñez (Valencia)



NUEVO LOOK PARA SONIC Y TAILS

Sonic y Tails han cambiado de imagen del modo más drástico posible. Los simpáticos protagonistas de Sonic 2 han dejado de lado su imagen amable y divertida para descubrirnos su lado marchoso y duro. ¿A que sería divertido verlos en acción de esta guisa y en un juego Heavy?. Pues nada, a pedirlo con ánimo.

David González, 11 años (Madrid).



CONSOLEROS LOCOS

Suponemos que pensaréis que en Hobby Consolas andamos todos un poco locos. Pues sí, es verdad, nos lo pasamos pipa jugando todo el

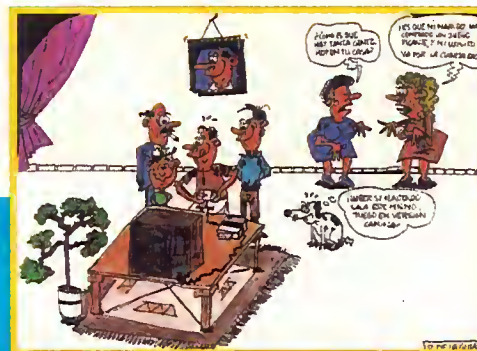
día con todos los juegos para todas las consolas, ¿Y qué? ¿Es que está prohibido? Y si luego nos da por hacer cosas raras...

Cristian Rubio Arjona (Barcelona). 7 años

HAY JUEGOS QUE ENGANCHAN

La madre de Luisito está tan un poco harta de tener a su hijo del alma enganchado a la consola, a su marido viendo jugar a su hijo, y a los amigos (tanto de Luisito como del padre de Luisito) esperando turno para jugar. Y es que hay algunos juegos que son tan divertidos...

Ramón de la Guía Villegas (Madrid).





LOS PROBLEMAS DE SONIC

¡Vaya mosqueo que se ha pillado Sonic! Y tampoco es para tanto. Sólo se ha quedado un poco achaparrado con el sistema del overscam. Lo peor es que le echa la culpa al pobre Tails por empeñarse en salir a la vez que él en la misma pantalla. Y tampoco es para tanto. Total, queda muy gracioso todo achaparrado ¿verdad?.

Albert Alfonso Kurano (Madrid)

SUPER DRAGON BROS. 3



MARIO O GOKU

Nuestro consolega Mario se ha hecho eco de los deseos de los consoleros de todo el mundo que pedían un juego sobre la famosa serie "Bola de Dragón". En vista de que no había manera de contratar a Goku hasta que acabara de rodar la serie, el fontanero italiano ha decidido asumir el papel de protagonista del que será el cartucho más vendido del año: Super Dragon Bros 3. No sabemos que tal luchará Mario, pero seguro que resulta tan simpaticón como el original Goku.

Fco Javier Lillo Izquierdo (Cádiz).



EXTRAÑA MUTACIÓN

Hace algunos días se llevó a cabo un peligroso experimento de fusión molecular que acabó con una explosión incontrolada tras la cual los presentes: Mario, Hawk y el tétrico Darth Vader quedaron fundidos en uno. ¿Harán ahora un juego para él? Sería tope.

Carlos Lucas González (Murcia)

¡LO QUE HAY QUE SUFRIR!

Nuestro amigo Javier Rodríguez, de Vizcaya, lo pasa fatal con los monstruos de final de fase. Y si no os lo creéis mirad, mirad...



INFLUENCIA FATAL

Hay que ver lo que cambian las modas. Parece que fue ayer cuando los niños salían a la calle con el balón de fútbol bajo el brazo y con el uniforme de su equipo preferido. Pero hoy en día parece que las cosas no son, para nada, iguales.

Eduardo Pañeda (Bilbao).

acaba
con...

NINTENDO



THE FLINTSTONES

Seguro que ya todos sabéis que los Picapiedra y sus vecinos, los Mármol, están en problemas. Como recordaréis, hace algunos días apareció en Bedrock -el pueblo donde viven- un malvado doctor llegado del siglo XXX, llamado Butler, con las fatales intenciones de despojarles de sus queridas mascotas Dino y Hoppy, y llevárselas a su tiempo. La tristeza invadió los hogares de

nuestros amigos. Ya nada volvería a ser lo mismo.

Pero por fortuna, aquí estamos una vez más los sagaces reporteros de Hobby Consolas dispuestos a solucionar los problemas de estos simpáticos personajes.

Si os apetece acompañarnos en nuestro recorrido a lo largo de estos divertidos escenarios prehistóricos...

Uno de los personajes fundamentales en esta historia es Gazoo, un alienígena amigo de la familia que les propuso una solución: viajar a través del tiempo usando una fabulosa máquina. Tan sólo había un problema: el Doctor

Butler había roto el transportador y escondido los pedazos en diversos lugares del mundo de los Picapiedra. Pero nosotros, que no nos acojamos ante nada, empezamos la búsqueda en compañía de nuestros amigos.

LA CIUDAD DE BEDROCK

Es obligatorio recorrerla en primer lugar. Para solventarla con éxito deberás avanzar

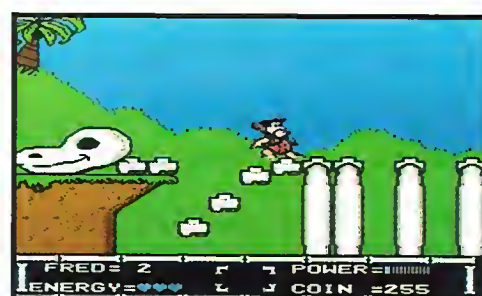
siempre hacia la derecha evitando, en la medida de lo posible, los numerosos peligros. Vigila especialmente los pájaros que se encuentran sobre los tejados de las viviendas, ya que al mínimo descuido se lanzarán a tus pies. La manera más fácil de evitarlos es **subir al tejado y acabar con ellos**, eso sí, teniendo cuidado de no situarte demasiado cerca. Poco después verás un curioso **balancín** formado por un tronco y una piedra. Usándolo verás que un poco a la izquierda hay una preciosa **vida extra** que te puede prestar una gran ayuda. A continuación te encontrarás con un **punto** formado por el esqueleto de un gran animal. Pásalo saltando y sin detenerte ya que los huesos gastados del bicho no aguantarán el pesado cuerpo de Pedro.

Si aún sigues vivo, -espero que sí-, estarás contemplando una primitiva **polea** que debes usar para subir a la zona superior. No es muy complicado, sólo debes agarrarte a una de las piedras, y después saltar cuando la roca haya llegado a su punto máximo de altura.

El siguiente obstáculo es un contingente de **hombres prehistóricos** que, garrote en mano, intentarán detenerte. Pero no saben con quien se enfrentan... Una vez eliminados, habrás conseguido **algunas monedas**.

Pasa al otro lado del precipicio con la





ayuda de el **pájaro-taxista**, que habrás cogido con ayuda del balancín que hay algo más a la derecha. Pero, atención, antes de continuar debes recoger el **hacha** que se encuentra en el **barril que hay en la primera plataforma**. No te olvides de ésto, porque es fundamental para derrotar a tu enemigo, que dicho sea de paso, se encuentra a la vuelta de la esquina. Como ya habrás comprobado se trata de un **enorme dragón** que no dudará en lanzarte una ráfaga de fuego para echar por tierra tu objetivo. Pero tranquilo, no te asustes. Sitúate **exactamente donde termina su fuego**, y calculando el momento justo, **lánzale tu hacha** -dirección arriba y botón de fuego, simultáneamente- para que impacte sobre su cabeza. Realiza esta acción cinco veces, y habrás acabado con el dragón.

Después de los entremeses llegan los platos fuertes. Y éstos pueden ser de tres tipos: **Cancha de baloncesto**, **Selva** y **la Ciudad de los ladrones**. El orden en que lo realices es lo de menos, la única condición es que los hagas todos. Te aconsejo que empieces por el partido, ya que, además de ser fácil, te proporcionará una ventaja que luego podrás utilizar.

LA CIUDAD DE LOS LADRONES

Se encuentra situada en la mitad del mapa, y como su propio nombre indica está llena de rufianes y ladrones. En los tejados de las casas te encontrarás con **colchonetas** que te permitirán dar enormes saltos. Debes tener cuidado con los ladrones que portan pistolas, y sobre todo medir extremadamente bien tus saltos. Una ruta sencilla y práctica, -no te olvides de recoger las monedas-, puede ser ésta: avanza **todo recto a la derecha** y cuando llegues a una gran zona de agua **llama a Gazoo** -pulsando Start- y pídele la utilidad de **salto** (jump).

Debes saber que también es posible realizar el camino por las plataformas superiores sin recurrir a Gazoo, pero es más difícil. Pero claro, todo tiene sus inconvenientes y en este caso es que el súper salto hace que Pedro gaste cinco

monedas cada vez. La decisión es tuya.

Una vez que hayas optado por una u otra cosa te encontrarás en la **Zona de los lagos**, que debes **sortear saltando sobre los troncos de árbol**, pero no estés mucho sobre ellos ya que se hundirán.

Continúa tu camino eliminado a los ladrones y vigilando a las molestas cigüeñas. Pronto verás a unos **hombres prehistóricos** similares a los vistos en la primera fase. Ya sabes: hombres prehistóricos igual a monedas. Así que aprovecha la ocasión.



Objetivos y vidas

En el juego adaptas el papel de **Pedra Picapie-dra** y tu abjetiva es **encantrar las partes que campanen la Máquina del Tiempo**, para que una vez reconstruida puedas viajar al futuro y enfrentarte con el Dr. Butler con el fin de rescatar a las dinosaurias. Estas partes se encuentran distribuidas a la larga de diez niveles, pero esta na significa que en todas ellas vayamas a encontrar una de las piezas, sina que habrá fases en las que simplemenete abtengamas algunas ayudas que facilitarán nuestra labar. En resumen, pademas decir que el juego se campane de ance fases: diez se desarallan durante la Edad de Piedra, y la última durante el futura. Para atravesar todas estas niveles **Pedra** dispame de tres vidas, y cada una de ellas se divide en tres pequeñas carazanes, que irán desaparecienda a medida que le alcancen las enemigas: a cada cantacta, desaparece un carazán; tres cantactas... pierde una vida. Ahara bien, es pasible recuperar carazanes, así cama aumentar el número de las mismas, hasta un máxima de seis. Igualmente, es pasible conseguir alguna que atra vida extra, pera en hanar a la verdad, escasean bastante.

El próximo obstáculo es probablemente uno de los más difíciles de toda la fase. Se trata de recorrer **un lago subterráneo** montado en una diminuta barca. La dificultad está en que Pedro deberá abandonar la barca por algunos instantes para caminar sobre tierra, ya que el espacio no es lo suficientemente ancho como para que pueda pasar Pedro. A veces, habrá incluso que caminar por las plataformas superiores debido a que las de los pisos bajos no tiene salidas. En esta gruta encontrarás varios barriles que te proporcionarán **corazones y armas**. Y aún te dire más: uno de los bidones contiene **una vida extra**. Descubre tú mismo dónde se encuentra.

Si logras salir con vida de la gruta, (lo que no creo que consigas a la primera), deberás avanzar sobre los huesos de un extraño animal y a la vez evitar a las cigüeñas. De esta forma encontrarás a **Wilma**. ¡Qué bien! piensas, creyendo que todo ha pasado... Pero no, todavía queda lo peor y se llama **enemigo final**. Si bien Wilma te regala su **hacha** para que destruyas al gigante que te asedia, de nada te servirá la bondad de tu esposa si antes no has recogido **un buen número de monedas**. Colócate en los extremos y **lánzale hachazos** hasta que el gigante quede **cabeza abajo** y **una parte de la máquina caiga a tus pies**. La regla a seguir para acabar con este enemigo es guardar las distancias, porque recuerda que las imprudencias se pagan...

EL MUNDO DE HIELO

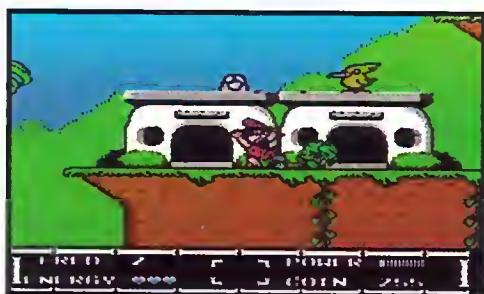
Lo primero que notarás en este mundo es que Pedro **resbala constantemente**, de ahí que el control sea mucho más difícil. Durante estos primeros compases de la fase no es necesario que recojas un número de monedas muy elevado, por eso te aconsejo que **evites a tus enemigos**, más que atacarlos.

Muy pronto encontrarás a **Betty**, quien te hablará de **un mamut** que protege parte de la Máquina del tiempo. Sin pensártelo, continuas **hacia la derecha** con el único objetivo de eliminar al "pequeño" animal. Pero antes debes montarte en la **polea** y

acaba con...

en vez de continuar por el piso superior, **déjate caer hacia la derecha** para poder así coger los barriles que contienen una **vida extra y un huevo de boomasauro**, o en otras palabras, **la bomba**. Para salir ponte en el borde de la plataforma y pídele a Gazoo **súper salto**. Te costará cinco monedas, pero ahorrarás vidas.

Ahora llega otra de las zonas difíciles. Se



trata de **tres poleas consecutivas** y para colmo de males, el suelo brilla por su ausencia. La táctica que debes seguir es la de agarrarte a la primera polea, calculando el momento justo en el que iniciar la carrera. Después salta de una a otra hasta que llegues a tierra firme. Un pequeño truco consiste en **pedir a Gazoo la utilidad de volar** si te caes al pasar de una polea a otra.

Una vez en tierra deberás pasar otro pequeño **precipicio**. Debes pasarlo tal y como cogiste la primera de las poleas. A continuación llegarás a una zona más tranquila en la que puedes usar el súper salto y subir a una sección más elevada y allí coger **vidas y bombas**. Recuerda: si optas por esto, cinco moneditas menos.

Después verás que hay un camino muy estrecho plagado de pinchos en la parte

superior. ¿Cómo pasarlo? Fácil: **coge un poco de carrerilla y deja que Pedro resbale** hasta que pase el peligro (agacha la cabeza, por si acaso). El enemigo está cada vez más cerca. Es el **Mamut**. **Lánzale huevos** y si, no es suficiente, **utiliza tu garrote**. Si te sirve de consuelo, no es de los más complicados.

LA SELVA

Abundan los lagos que deberás sobrepasar **usando los troncos y**



saltando antes de que se hundan. En tu camino hacia el enemigo final te encontrarás con **la cabeza de un gran pájaro** al que, si le golpeas en el pico, abrirá su boca y en su interior encontrarás un barril que oculta **una vida extra**. El único inconveniente es que es muy poco el tiempo que el pajarraco permanecerá con la boca abierta, y si la cierra estando tú dentro, habrás perdido uno de tus corazones.

Los enemigos más típicos de esta fase son los normales de una selva; es decir, **los tigres y las serpientes venenosas**. Para eliminar a los primeros basta con que te acerques a ellos y **los golpees con tu garrote**, eso sí, antes de que se abalancen sobre ti. Con las serpientes deberás ser más cuidadoso, ya que cuando te aproximes a ellas estirarán

parte de su cuerpo. Por lo tanto, guarda las distancias y **primero elimina su cabeza y luego el resto del cuerpo**.

Otro problemilla de esta fase está en las lianas que debes utilizar para saltar los lagos en los que no hay troncos; simplemente debes calcular cuál es el momento justo para saltar. Es bastante fácil. Por último, utilizarás un **geiser** para llegar a una nueva zona del mapeado en la que el enemigo está muy cerca, pero antes debes saber que sobre ti hay



algunos barriles que contienen **vidas y el hacha**, aunque para llegar hasta ellos debes utilizar el **súper salto**. Te recomiendo que sólo recurras a ellos si vas mal de vidas o, por el contrario, estás sobrado de monedas, (cosa que no creo ya que no hay demasiados enemigos).

Nuestro adversario ahora es el **abominable hombre de las nieves**, o alguien muy parecido a él. Te recomiendo que permanezcas lo más pegado que puedas a la izquierda y desde allí uses tus armas. Cuando se agoten, **espérale y utiliza tu garrote**. Al estar tan pegado a la izquierda tu enemigo no te alcanzará, pero no te descuides porque **te lanzará cocos** que sí pueden impactarte. Para hacer desaparecer los cocos, **utiliza tu garrote**. Con un poco de habilidad no tardarás en deshacerte de este nuevo contrincante.

A partir de ahora tan sólo hay una ruta posible, por lo que no tienes más que seguirla.

EL CASTILLO DEL CONDE DRÁCULA

Como en los niveles anteriores, debes avanzar a la derecha, pero llegado a un punto observarás que también es posible



Armas y municiones

Pedro dispone siempre de su arma favorita: el garrote, simple pero efectiva; pero además, podrá conseguir otras armas que se acultan en determinadas puntas del juego. Nos referimos a **el tirachinas, el hacha y la bomba**. Estas armas están calacadas en orden de efectividad -de menor a mayor-, pero debes saber que



si bien el arma no desaparece nunca, o a no ser que te fulminen, la munición es bastante escasa. La manera de conseguirla es la siguiente: a la larga del juego observarás que al eliminar a tus enemigos aparecerán unas monedas como llavadas del cielo. Estas monedas no son puntas, ni bonus, ni nada por el estilo. Son la munición. Lógicamente, el número de monedas necesaria para disparar el tirachinas o para poner una bomba no es el mismo, siendo mucha mayor en el segundo caso. En el supuesto de que mueras, el número de monedas quedará reducida a la mitad, y la peor de todas, habrás perdido todas las armas que llevaras. Te recomiendo que guardes estas armas para enfrentarte al enemigo final de fase.

hacerlo hacia la izquierda. Si vas en esta dirección conseguirás un arma especial, pero luego tendrás que volver para continuar el camino. Por esto te recomiendo que ignores el arma ya que, además de no ser muy necesaria ahora, hallarás algunas más en posteriores escenarios y sin tantas dificultades.

Continuamos pues por la derecha y evitamos las pesadas bolas que caen del techo. Llegamos ante un esqueleto de aspecto inofensivo, pero que al ser sobrepasado por Pedro, despertará y se abalanzará sobre nosotros como alma que lleva el diablo. Si eres valiente, date la vuelta rápidamente y propínale un fuerte estacazo, con lo que además de quitártelo de encima, conseguirás una monedita.

Justo después de este episodio habrás llegado a una zona más baja, en la que hay una pequeña puerta. Pulsa arriba en tu pad, y verás como en su interior encuentras una suculenta vida extra. Continúa tu camino y cuando llegues a los dos esqueletos con una palanca en el medio, tira de la palanca y corre tan rápido como puedas para atravesar la puerta antes de que se cierre. Ahora



Corriendo y saltando

Escandidas en las barriles que hay a la largo y ancha del juego, se encuentran algunas ayudas para nuestro amigo covernícola: carazanes, suculentas hamburguesas que oumentarán la fuerza de su garrate, a macetas de coctus, que añadirán un carazón vacío o su indicadar de salud, (clara, que llenarla es cosa tuyo...)

Pera esa na es tada. Pedra puede colgarse de las precipicias con una sorprendente habilidad, para lo cual no tienes más que mantener pulsada el botón A y luego pulsar arriba en el pod de control. Aunque ahora te porezca un paca complicada, estasas segura que con unas minutos de práctica hobrás conseguida dominarla o la perfección. ¡Ah!, se nas alvidaba: presto atención o la que te digan tus amigos prehistóricas, quienes te darán importantes pistos a datos.

dedícate a saltar de piedra en piedra para luego escalar hasta el piso más alto de la gruta, todo ello sin que te alcance el extraño líquido rojo que empieza a subir. Desde allí, atraviesa la puerta y elimina a los molestos murciélagos, para después subir y dirigirte hacia la izquierda evitando tanto a los esqueletos como a los quebradizos puentes. Todo ello sin olvidar coger todos los barriles que puedas, y especialmente el que contiene el huevo de boomasaurio, que se encuentra en el pasillo superior. Continúa por el único camino posible hasta que te enfrentes a un adversario que, por sus enormes dimensiones, te hará pensar que se trata del enemigo definitivo. Pero nada más lejos de la realidad. Tu contrincante final es el mismísimo Conde Drácula, quien subido en unas plataformas no te permitirá alcanzarle, a menos que hagas uso de tus armas especiales -de ahí la importancia de coger el huevo de boomasaurio-.

Lo mejor que puedes hacer es tirar bombas mientras Drácula permanezca en la plataforma, y usar tu garrote cuando el conde se pose sobre el suelo.

SEGA MASTER SYSTEM-II

CONSOLA + 2 PAD + SONIC + ALEX KID = 12.900 PTAS.

CONTROL PAD	1.990
CONTROL STICK	2.595
REMOTE CONTROL	3.490
ACTION FIGHTER	1.990
BLACK BELT	1.990
ENDURO RACER	1.990
FANTASY ZONE	1.990
SUPER TENNIS	1.990
ALLIEN III	5.590
ARCADE SMASH NITS	5.590
ASTERIX	5.590
CHAMPIONS EUROPE (UEFA 92)	6.490
CHUCK ROCK	5.590
GHOULES'N' GHOST	5.590
LEMMINGS	5.590
MASTER OF DARKNESS	5.590
NEW ZELAND STORY	5.590
PRINCE OF PERSIA	5.590
RAMPART	5.590
SMASH TV	6.490
SONIC 2	5.590
SIMPSONS	5.590
TERMINATOR	5.590
TOM & JERRY	5.590
XENON 2	5.590

LYNX II

LYNX II + BATMAN 18.900

LYNX II + JUEGO 16.900

LYNX I 11.900

ADAPTADOR RED 220 V. 1.990

BOLSA POUCH 2.900

KIT DE LIMPIEZA 1.490

AWESOME GOLF 4.900

BASKET BRAWL 5.400

BATMAN RETURNS 6.900

BAD BOY TENNIS 3.900

BLUE LIGHTNING 4.500

DIRTY LARRY 3.900

ELECTROKOP 4.900

GAUNTLET III 4.900

HOCKEY 5.400

NYDRA 4.900

LEMMINGS 4.900

NINJA GAIDEN 4.900

NFL FOOTBALL 4.900

PIT FIGHTER 5.400

SHADOW OF THE BEAST 4.900

TOKI 4.900

WORLD CLASS SOCCER 4.900

GAME GEAR

OFERTA 1: CONSOLA + SONIC + RED + BOLSA 21.500 PTAS.

OFERTA 2: CONSOLA + SONIC + AOAP, RED + MASTER GEAR CONV. 23.500 PTAS.

ADAPTADOR TV 12.900 PTAS.

PERIFERICOS:

MASTER GEAR CONVERTER	2.490
BOLSA STANDAR	2.190
BOLSA DE LUXE	2.900
ADAPTADOR DE RED	1.990

JUEGOS:

ALIEN	4.900
BATMAN THE RETURNS	4.900
CHUCK ROCK	4.900
GEORGE FOREMAN BOXING	4.900
INDIANA JONES	4.900
LEMMINGS	4.900
OLYMPIC GOLD	4.900
OUT RUN EUROPA	4.900
MARBLE MAGNESS	4.900
PREDATOR 2	4.900
PAPER BOY	4.900
TAZMANIA	4.900
TERMINATOR	4.900
SONIC 2	4.900
SNINBOI 2	4.900
SIMPSON	4.900
SUPER SMASH TV	4.900
SUPER KICK OFF	5.200
SIDEMAN	4.900
SPIDERMAN	4.900
WIMBLEDON TENNIS	4.900

SEGA MEGADRIVE

OFERTA 1: CONSOLA + 2 CONTROL PAD 19.900 PTAS.

OFERTA 2: CONSOLA + 2 PAD + 4 JUEGOS 22.900 PTAS.

OFERTA 3: CONSOLA + 2 PAD + 4 JUEGOS 26.900 PTAS.

PERIFERICOS:

BAZOOKA + 6 JUEGOS	11.490
ARCADE POWER STICK	7.500
CONTROL PAD	2.595
PAD COMPETITION PRO	2.900
REMOTE CONTROL (2)	5.490

JUEGOS:

ALIEN III	6.990
ADU = GAMES	7.990
BATMAN RETURNS	CONS.
BATTLE TANK	CONS.
BULLS VS. LAKERS	8.490
BIO NAZARD BATTLE	8.490
CORPORATION	7.490
CAPTAIN AMERICA	CONS.
CRUE BALL	CONS.
CARMEN SAN DIEGO 2	8.490
CHUCK ROCK	8.490
DREAM TEAM USA BASKET	8.490
DRAGONS FURY	CONS.
EUROPEAN CLUB FOOTBALL	8.490
GRANDSLAM TENNIS	6.490
GALANAD	7.490
GREEN DOG	6.490
GODS	CONS.
HOCKEY 92	7.490
INDIANA JONES	CONS.
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	7.990
LEMMINGS	7.990
LINX ATTACK CHOPPER	7.490
MONTANA FOOTBALL 3	CONS.
SONIC 2	6.990
STREET OF RAGE 2	7.490
SHADOW OF THE BEAST 2	CONS.
SOLO EN CASA (NOME ALONE)	CONS.
STEEL EMPIRE	8.490
SUPER HOUSE 2	6.490
SUPER SMASH TV	6.490
SPEED BALL 2	7.490
TERMINATOR	7.990
ZENON 2	8.490
WWF WRESTLEMANIA	7.490

SEGA MEGADRIVE

OFERTA 1: CONSOLA + 2 PAD 19.900 PTAS.

OFERTA 2: CONSOLA + 2 PAD + 4 JUEGOS 22.900 PTAS.

OFERTA 3: CONSOLA + 2 PAD + 4 JUEGOS 26.900 PTAS.

PERIFERICOS:

BAZOOKA + 6 JUEGOS	11.490
ARCADE POWER STICK	7.500
CONTROL PAD	2.595
PAD COMPETITION PRO	2.900
REMOTE CONTROL (2)	5.490

JUEGOS:

ALIEN III	6.990
ADU = GAMES	7.990
BATMAN RETURNS	CONS.
BATTLE TANK	CONS.
BULLS VS. LAKERS	8.490
BIO NAZARD BATTLE	8.490
CORPORATION	7.490
CAPTAIN AMERICA	CONS.
CRUE BALL	CONS.
CARMEN SAN DIEGO 2	8.490
CHUCK ROCK	8.490
DREAM TEAM USA BASKET	8.490
DRAGONS FURY	CONS.
EUROPEAN CLUB FOOTBALL	8.490
GRANDSLAM TENNIS	6.490
GALANAD	7.490
GREEN DOG	6.490
GODS	CONS.
HOCKEY 92	7.490
INDIANA JONES	CONS.
JOHN MADDEN FOOTBALL 92	7.990
LEMMINGS	7.990
LINX ATTACK CHOPPER	7.490
MONTANA FOOTBALL 3	CONS.
SONIC 2	6.990
STREET OF RAGE 2	7.490
SHADOW OF THE BEAST 2	CONS.
SOLO EN CASA (NOME ALONE)	CONS.
STEEL EMPIRE	8.490
SUPER HOUSE 2	6.490
SUPER SMASH TV	6.490
SPEED BALL 2	7.490
TERMINATOR	7.990
ZENON 2	8.490
WWF WRESTLEMANIA	7.490

SUPER NINTENDO

OFERTA 1: CONSOLA + 2 PAD 19.900 PTAS.

OFERTA 2: CONSOLA + 2 PAD + SUPER MARIO WORLD 25.400 PTAS.

OFERTA 3: CONSOLA + S. MARIO + S. FIGHTER II + PAD + PAD ESPECIAL 32.900 PTAS.

PERIFERICOS:

SCOPE (BAZOOKA + 6 JUEGOS)	8.990
CABLE STEREO AUDIO VIDEO	1.690
F1 EXHAUST NEAT	9.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
CONTROL PAD	2.320
MARIO PAINT	9.490
JOYSTICK FANTASTIC	10.990
JOYSTICK ANGLER	3.900
JOYSTICK SUPERCON 2	2.900

JUEGOS:

BLAZING SKY	8.990
DRAGONS LAIR	CONS.
FINAL FIGHT	10.490
FZERO	6.490
JOE I MAC CAVEMAN NINJA	8.990
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	8.990
ROBOCOP 3	8.990
STREET FIGHTER 2	10.990
SIMPSON BART NINJAMARE	8.990
SUPER CASTELANIA IV	8.490
SUPER GHOULES & GHOST	6.490
SUPER MARIO KART	6.990
SUPER 8 TYPE	6.490
SUPER SMASH TV	8.990
SUPER SOCCER	6.490
SUPER TORTUGAS NINJA	8.990
SUPER WWF WRESTLING	8.990
SPIDERMAN X-MEN	8.990
THE ADDAMS FAMILY	8.490
THE LEGEND OF ZELDA	6.490
U.N. SQUADRON	9.490

GAME BOY

CONSOLA + TETRIS + ARICULARES + 4 PILAS 11.900 PTAS.

PERIFERICOS:

ADAPTADOR DE RED	1.490
AMPLIFICADOR SONIDO NUBY	1.900
BATERIA NAKI 7 NRS. CALIME	2.990
ESTRUCINE NUBY	2.190
G.B. NOLSTER	1.990
GAME LIGHT - ILUMINACION	1.700
KIT LIMPIEZA	1.490
LIGHT BOY + LUPA	2.800
LUPA NUBY	1.300

JUEGOS:

ALIEN 3	CONS.
ADDAMS FAMILY	3.900
BO JACKSON	CONS.
BARBY	4.400
BATTLEDOGS	4.400
BATMAN II (R. OF JOKER)	4.400
CNESSMASTER	3.900
DOUBLE DRAGON II	3.900
DOUBLE DRAGON III	4.400
FERRARI GRAND PRIX	4.400
FIGHTING SIM. (2 JUEGOS)	3.900
NOK	4.400
JORDAN VS. BIRD	3.900
KRUSTY FUN HOUSE	4.400
LOONEY TUNES	4.700
NBA ALL STARS 2	4.400
NBA ALL STARS	3.500
SPEED BALL 2	CONS.
SIMPSONS II	4.400
SNOW BROTHERS	3.900
SOLO EN CASA 2	4.400
SPIDERMAN II	4.400
SUPER MARIO	CONS.
SUPER MARIO LAND	3.500
TRACN AND FIELD	4.400
TERMINATOR 2	4.400
TINY TOON	4.400
TORTUGAS NINJA II	4.400
UNIVERSAL SOLDIER	CONS.
W.W.F. SUPERSTAR	3.900
W.W.F. SUPERSTARS II	4.400

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
(91) 594 35 30 - (91) 447 91 29 y Fax (91) 594 39 86
*(PARA JUEGOS DISPONIBLES EN ALMACEN)
Horario: LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 5 A 8:30
ABIERTO SÁBADO TARDE

COCONUT

TIENDA COCONUT
C/. VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: BILBAO Y TRIBUNAL

• IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT, C/VELARDE, 8. 28004 MADRID

NOMBRE/APELLIDOS	TITULOS	PRECIO
DIRECCION	LOCALIDAD	
PROVINCIA	C. P.	
TELEFONO		
MOODEL CONSOLA		
FORMA DE PAGO: <input type="checkbox"/> TALON <input type="checkbox"/> CONTRA REEMBOLSO		
Gastos de envío	250	
TOTAL		

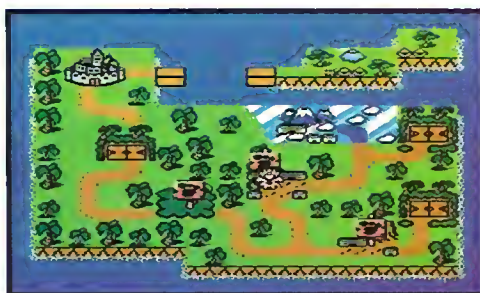
De esta manera **ahorrarás huevos**. El único inconveniente, además de la necesidad de tener un buen número de monedas en tus alforjas, es que si no consigues derrotar al Conde Drácula a la primera, **tendrás que empezar la fase desde el principio**, ya que el Conde es inexpugnable mientras permanezca en sus plataformas. ¡Qué pena no disponer de una buena ristra de ajos!

EL MAR DE BEDROCK

La totalidad de esta fase transcurre **bajo el agua** y tiene la misión de conectar dos mundos. Es decir, en este nivel **no hay enemigo final** ni nada por el estilo, con lo que es suficiente atravesarla con vida para llegar a la siguiente zona.

Ahora bien, esto no quiere decir, ni mucho menos, que se trate de una fase sencilla. Son muchos los peligros que se ocultan bajo el mar, pero tenemos la ventaja de que Pedro es **mucho más ligero** dentro del agua y puede **dar saltos de mayores dimensiones**, ¡e incluso es capaz de **bucear**!

Lo primero que verás serán unos **peces-radar** que se lanzarán a por ti nada más localizarte; elimínalos o, aún más fácil, **esquívalos**, ya que en esta fase, al no existir el enemigo final, no necesitaremos monedas. Poco después, y siempre dirigiéndote **hacia la derecha**, te encontrarás ante una especie de **pulpos**. Saltando de plataforma en plataforma llegarás a una zona aparentemente sin salida. No te desesperes: **utiliza las burbujas para continuar avanzando**. Ahora tan sólo te queda dar un par de



saltos largos para pasar a la próxima fase.

EXTREMO ORIENTE

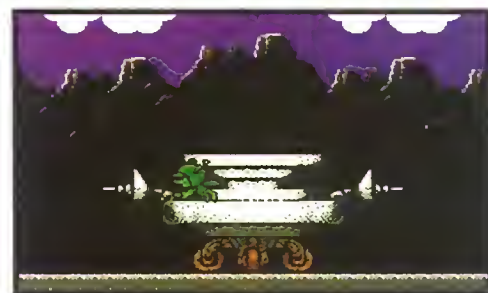
La música delata que estamos en el exótico oriente. Los enemigos son **consumados karatekas**, y los escenarios están acorde con las circunstancias. Todo encaja. Todo... excepto tú. Porque, ¿qué demonios hace un habitante de Bedrock en este rincón del mundo? En fin, la cosa es que tienes que **avanzar hacia la derecha o subir por los tejados** de las casas cuando no exista otro camino.

En lo alto de las murallas te encontrarás con un **simpático chinito que lleva un carro**. No parece que tenga malas intenciones, pero necesitamos su carro. **Usa tu garror y deshazte del oriental**. Súbete al improvisado vehículo y ¡a volar!

Ahora estás en unos **barcos** plagados de enemigos. Pero el contrincante final te espera: **un temible dragón**. Si has cogido **el huevo de boomosaurio** lo tienes fácil: **tíralo y salta al tejado** que hay sobre tu cabeza. De no ser así, ataca con lo que sea y, suerte.

EL FUTURO

Siglo XXX. Una época desconocida incluso para nosotros, así que imaginaos para Pedro, un personaje procedente de la Edad de Piedra...



El mapeado de esta fase es el más complicado debido a que se divide en varios pisos, comunicados entre sí por un ascensor. Las dificultades y peligros que nos acechan en cada sección son las siguientes:

- **Piso 1:** Tenemos el primer acercamiento al Doctor mediante **una pantalla en la que se proyecta su imagen**. Abundan los barriles, pero te aconsejo que no los cojas, ya que son una **trampa mortal**. El piso termina con un peligroso **salto sobre las llamas**.

- **Piso 2:** Se compone de pequeños **lagos de fuego**. Debes ajustar al máximo el salto si no quieres perder mucha energía. Afortunadamente, encontraremos algún barril que repondrá parte de nuestra maltrecha vida.

- **Piso 3:** Varios **inyectores intentarán aplastarnos**. Además, unas cintas transportadoras dificultarán el control de nuestros movimientos.

- **Piso 4:** Utiliza **las cadenas para saltar sobre el fuego**. La cosa está que arde.

- **Piso 5:** Es el piso clave. Tan "sólo" hay unos **cientos de muelles saltarines y robots**. Pero puedes hacer un pequeño truco: antes de llegar al ascensor verás que hay dos pequeños robots. Elimínalos, consigue las monedas y sepárate un poco. Verás cómo los citados androides **vuelven a aparecer**. Repite la operación hasta que consigas recoger entre **90 y 100 monedas**. Aunque te pueda parecer un número muy elevado, no lo es.

- **Piso 6:** Salta de **plataforma en plataforma** recogiendo corazones y esquivando a los enemigos.

- **Piso 7:** El ascensor no se detiene.

- **Piso 8:** ¡**Por fin ante el Doctor Butler!**

El malvado raptor te atacará tres veces: las dos primeras usará **pequeños artefactos** fáciles de eliminar con tus armas especiales. La última estará controlando los mandos de un **increíble tanque**. Súbete tan cerca como puedas de la cabina de control y **lánzale todo tu armamento pesado**. Ya verás como ahora comprendes el motivo de haber cogido tantas monedas.

David García Díaz

Los partidos de baloncesto



Para poder rescatar a sus moscos, Pedro necesitará derrotar o un adversario disputando tres competidas partidas de baloncesto. Su rival será Horry Cabeza-dura, un prestigioso jugador de lo Ligo Rocosionol de Bosket. El escenario es una rústica concha rodeada de palmeras y con animales prehistóricos haciendo la labor de conostos. Durante el desarrollo del partido estará permitido todo tipo de acciones. De hecho, Pedro deberá utilizar unos tóxicos muy peculiares para quitarle el balón a su rival. Y es que lo único que importa es la victoria. Ten en cuenta que no habrá prórroga en caso de empate, de modo que tendrás que derrotar o Horry en el tiempo normal del partido, es decir, un minuto. Ahora bien, si logras vencer al Sr. Cabezoduro se te proporcionará una utilidad que puede ser la posibilidad de saltar, volar o bucear. Para utilizarlos no tendrás más que llamar o GAZAA y él te concederá lo que pides, siempre y cuando puedas pagarlo, porque cada vez que utilices esos ventajeros deberás entregar cinco monedas. Piénsatelo bien y no los desperdicies.

Y es que lo único que importa es la victoria. Ten en cuenta que no habrá prórroga en caso de empate, de modo que tendrás que derrotar o Horry en el tiempo normal del partido, es decir, un minuto. Ahora bien, si logras vencer al Sr. Cabezoduro se te proporcionará una utilidad que puede ser la posibilidad de saltar, volar o bucear. Para utilizarlos no tendrás más que llamar o GAZAA y él te concederá lo que pides, siempre y cuando puedas pagarlo, porque cada vez que utilices esos ventajeros deberás entregar cinco monedas. Piénsatelo bien y no los desperdicies.

MÁS DE 100 CARGADORES PARA TUS JUEGOS FAVORITOS

Para jugar en serio

PARA EL NÚMERO DE NAVIDAD OS HEMOS PREPARADO UN PLATO FUERTE. ADEMÁS DE CUATRO DEMOS DE LOS MÁS IMPORTANTES JUEGOS DEL MOMENTO, «ETERNAM», «COOL WORLD», «ROBOCOP 3» Y «ROME», ENCONTRARÉIS MÁS DE 100 CARGADORES PARA VUESTROS JUEGOS FAVORITOS. CON ELLOS PUEDEN OBTENERSE VIDAS INFINITAS, ENERGÍA ILIMITADA Y OTRAS MUCHAS VENTAJAS.



¡Ya a la venta el número 2!

SUPERVIEW



roger rabbit

A frescata de dibuliwood. Llega Roger Rabbit a tu Game Boy con un único objetivo en su cabeza: proteger a Dibuliwood de las maquinaciones del malvado Juez Domm.

Este juez pervertido pretende asesinar al señor Accme para quedarse con el país de los dibujos. Pero Accme ha sido previsor y ha hecho testamento dejando Dibuliwood a Jessica, la mujer de Roger.

Tu misión consistirá en encontrar a Jessica, darle el testamento y protegerla. Para conseguirlo te será muy útil la ayuda de Eddie Valiant, un detective amigo de Roger que te acompañará en tu aventura. No debes ser tímido, pregunta a toda persona que encuentres en tu camino porque seguro que tendrán algo interesante que contarte y que te puede ayudar a lograr tu objetivo.

Estáte atento a este juego porque merece la pena y no te impacientes, todo llega...



ultimate air combat

Pilota unos aviones de ensueño. Una de las

profesiones más deseadas por todos aquellos que aún no han decidido su futuro, es la de piloto de aviones de guerra.

La cruda realidad es que conseguir entrar en una academia de pilotos y acabar los estudios en ella es algo sólo alcanzable por una privilegiada minoría. Pero gracias a nuestras pequeñas consolas podemos disfrutar pilotando un avión sin tener porqué ser un superdotado.

Este cartucho precisamente se encarga de esto, dándonos la posibilidad de pilotar algunos de los mejores



Miedo en las calles. Con ganas de arrasar en todas las pantallas llegará pronto la segunda parte de uno de los mejores juegos de Mega Drive. Streets Of Rage II promete ser algo más que una continuación, algo más que una saga.

Incorpora la mayor memoria de la que ha dispuesto un cartucho de Sega: 16 megas de acción y pura dinamita. Por si todo esto no fuera suficiente, tiene unos gráficos de tal

calidad, que no tienen nada que envidiar al ya mítico Final Fight de Super Nintendo. Para colmo incorpora una genial banda sonora del insustituible Yuzo Koshiro ¡Casi nada!

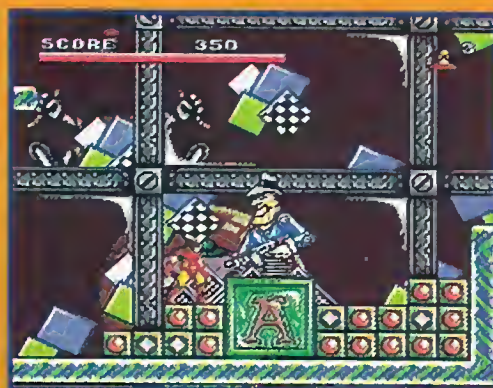
MEGADRIVE

SUPER NINTENDO



Vuelve la araña El Super héroe de la Marvel está dispuesto a entrar por primera vez en el universo de la Super Nintendo. Y no podía ser con mejor pie.

Abalado por unas excelentes críticas en todo el mundo, el arácnido personaje protagoniza un arcade de plataformas en el que controlaremos también a los miembros de la celeberrima Patrulla X, en su lucha por acabar con el malvado Arcade, que no cesa en sus planes de conquistar el mundo. Plataformas, acción, tiros y mucha y muy buena música es lo que acecha a los usuarios de la potente máquina de Nintendo. Esperemos que tengan razón por ahí fuera y haya que considerar a este Spider-Man como uno de los mejores lanzamientos de los últimos meses. Por si acaso aquí teneis unas cuantas pantallas para abrir boca.



spiderman & the uncanny x-men

blazing skies



Pilota en la primera guerra mundial. Un arma que fue tan importante como nueva en la Primera Guerra Mundial fue la aviación. Las batallas aéreas y los bombardeos de objetivos por medio de la aviación se convirtieron en básicos en esta guerra. Muchos pilotos

pasaron a ser héroes gracias a sus hazañas contra el enemigo.

Este juego lleva toda esta emoción aérea a tu Super Nintento. Tendrás que dirigir a un grupo de pilotos que deberán llevar a cabo una serie de misiones que les serán encomendadas. Además, cada vez que

finalices una misión con éxito podrás mejorar en algunos aspectos tu arcaico avión.

Blazing Skies es un juego que se encuentra en la frontera entre la simulación y el arcade, en el que podremos ver en acción constantemente al famosísimo chip MD-7.



Dale marcha al cuerpo. Si ya conoces a los Blues Brothers de su paso por Nintendo, sabrás que la calma no puede existir estando ellos cerca. Su ritmo loco te atrapará en una carrera contra reloj en la que plataformear con habilidad será prioritario.

Te cuento la historia. El Sheriff Mackenzie está cansado de pasarse semanas reconstruyendo la ciudad después de un concierto de los Blues

the blues brothers

ball



La bolita marchosa. Muchos de nosotros hemos pasado unos trepidantes momentos jugando a algún pinball, aunque este careciera de chip de video.

Pues bien, este juego es el resultante de meter en una consola un pinball y rock and roll como si de una coctelera se tratase.

La característica que más destaca en este juego es la música que, gracias a su brutal marcha, convertirá cada partida en una trepidante aventura.

Afortunadamente no es su música lo único interesante del cartucho, pues, lo que es

más importante en un pinball de consola, el movimiento de la bola, es mega-real.

Si a ésto sumamos unos gráficos buenos obtenemos un juego ... bueno, bueno, mejor no adelantamos acontecimientos. Esperad al próximo mes y veréis...



Atrapados en un edificio. Bajo este título en inglés se esconde el juego que trata sobre la película que en nuestras tierras fue bautizada con el nombre de "Jungla de Cristal".

Hecha esta pequeña aclaración, posiblemente ya por todos conocida, es fácil adivinar que el cartucho en cuestión está repleto de acción.

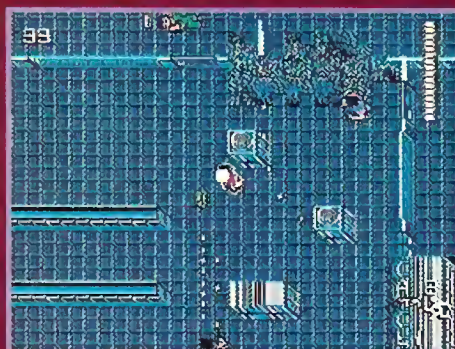
Al igual que en la película, tendremos que recorrer un edificio del que se han apoderado una malvada banda de terroristas y, atravesando cada una de las habitaciones del rascacielos, deberemos acabar con el máximo número posible de terroristas.

Si todo esto no te ha asustado ¿crees que podrás representar el papel de Bruce Willis?. Tú decides.



Brothers y su banda. Para evitar una nueva hecatombe ha robado los instrumentos de nuestros amigos y los ha desperdigado a lo largo y ancho de cinco fases plagadas de complicaciones.

Arrojado por una trepidante banda sonora deberás ayudar a Jake y Elwood a recuperar sus instrumentos y darle un escarmiento al sheriff. ¿Serás capaz?.



die hard

dragons lair



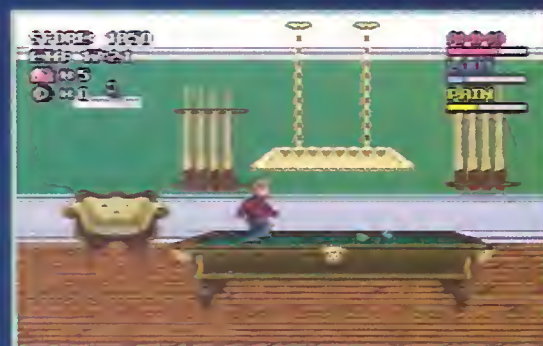
El mundo arcade. Hace ya bastante tiempo, unos diez añitos, pudimos observar en nuestro salón recreativo favorito una máquina distinta a las demás. Era toda una revolución dentro de este mundillo. Asombró a todos los amantes de los recreativos por sus magníficos gráficos y sus perfectos movimientos. Poseía una resolución

gráfica jamás vista hasta entonces, haciendo confundir una partida en dicha máquina con una película de dibujos animados.

Los años pasaron y comenzaron a realizarse las conversiones del juego para los diferentes ordenadores. Ahora llega la versión de Super Nintendo, la cual realmente no es una conversión de la máquina, pues, a diferencia de las

versiones de ordenador, el estilo del juego es radicalmente distinto: se trata de un arcade con un desarrollo normal, totalmente diferente a la recreativa.

De todas formas, veréis un juego bien realizado con una música alucinante y con buenos efectos propios de la súper 16-bits de Nintendo.



home alone

George Foreman's



Segundos, fera. Si eres un amante de los juegos de boxeo te alegrará saber que Nintendo ha preparado para la pequeña Game Boy un cartucho pugilístico de altas miras.

Sin tener que pasar largas horas de duro entrenamiento en el gimnasio puedes convertirte en el fortachón de George Foreman y barrer de la lona a todo rival que tenga el valor de plantarse delante de ti. Gancho por aquí, directo

por allá... prepárate para sentir toda la emoción del boxeo en cualquier lugar que te apetezca y teniendo la seguridad de no terminar con un ojo morado.

Si quieres saber cómo andan las cosas por el mundillo del boxeo... no tienes más que esperar al próximo mes. Paciencia...

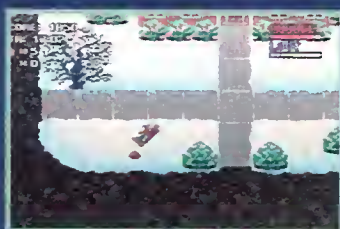


Contra los ladrones. Cuando una familia se va de vacaciones, si se deja olvidada

en casa alguna maleta es grave, pero tiene solución. Si lo que se deja olvidado es la consola la cosa ya es fatal. Pero,

¿qué ocurre si al repasar en el avión las cosas que se lleva la familia se cae en el detalle que falta un hijo?.

Este juego, al igual que la película, trata sobre las aventuras y desventuras de un niño al que le ocurre el desastre mencionado. En la ausencia del resto de la familia los ladrones harán acto de presencia y el pequeño protagonista será el encargado de defender el hogar.



Los amantes de la aventura. Vuelve el

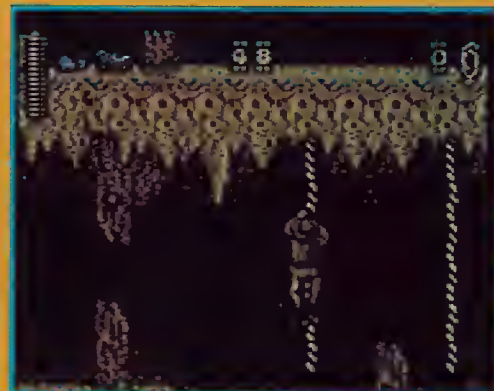
héroe más espectacular e increíble de los últimos años dispuesto a vivir la aventura más colosal de su vida en el interior de tu Game Gear. Ahora podrás ayudadr a Indiana Jones a deshacerse de sus enemigos a latigazo limpio sin mas preocupación que la de no

perder el sombrero.

Saltar de aquí para allá, trepar por cuerdas carcomidas, y vadear rios infectos será la tónica general de un juego plagadito de emociones fuertes y enemigos imponentes.

Si quieres saber más tendrás que esperar un poquito.

Pero tranquilo, merecerá la pena.



indiv 3

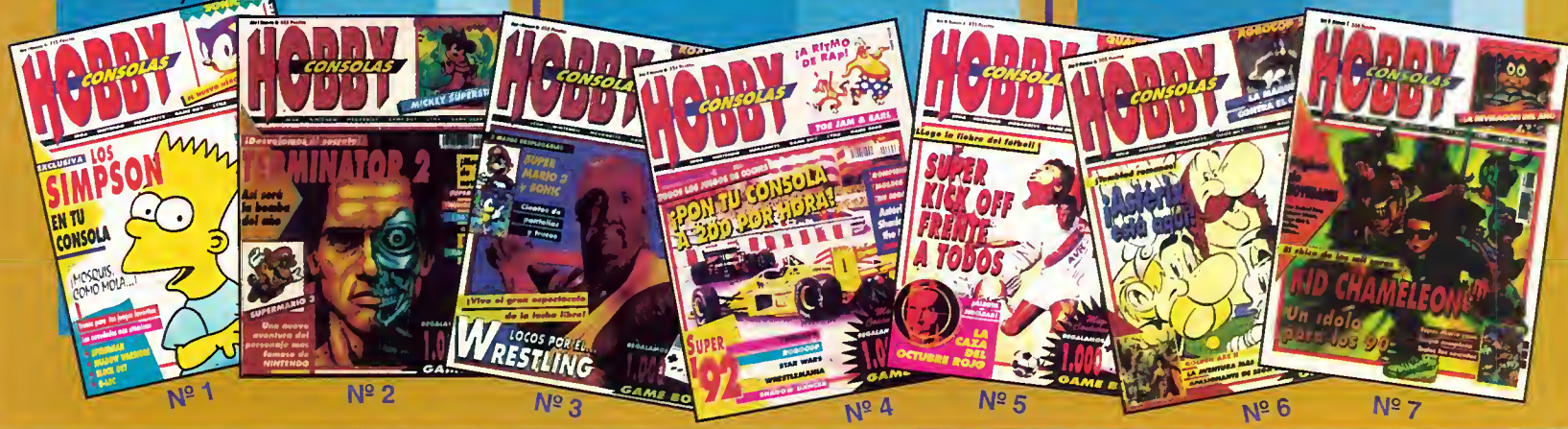
¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

HOBBY CONSOLAS

JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerial Assault	Megadrive	4
Aerial Assault	Game Gear	10
After Burner II	Megadrive	1
Air Rescue	Sego	9
Alex Kidd	Sego	10
Alien Crush	Turbo Grafx	10
Alien Storm	Sego	7
Alien 3	Megadrive	13
Alien 3	Sego	13
Aliens	Super Nintendo	10
Alisia Dragoon	Megadrive	10
Altered Beast	Sego	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleyway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Aquatic Games	Megadrive	14
Arch Rivals	Megadrive	13
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sego	6
Awesome Golf	Lynx	5
Ax The Battler	Game Gear	8
Back to the Future. Parte III	Sego	11
Bart vs. The Space M.	NES	2
Batman	Game Boy	1
Batman	Megadrive	11
Batman Returns	Lynx	11
Battle Squadron	Megadrive	2
Battletoads	Game Boy	10
Bayou Billy	Nintendo	8
Bill & Ted's	Lynx	7
Blades of Steel	NES	3
Blades of Steel	Game Boy	13
Blaster Master	NES	4
Blazing Lasers	Turbo Grafx	8
Blobette	Game Boy	8
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blowout	Nintendo	12
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Blue's Journey	Neo Geo	11
Bomber Man	Turbo Grafx	14
Bonanza Bros	Sego	4
Bonanza Bros	Megadrive	12
Boulder Dash	Game Boy	9
Boulder Dash	Nintendo	8
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Bugs Bunny C. Castle	Game Boy	12
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Burbujas al viento	Game Boy	9
Burning Force	Megadrive	8
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Planet	Nintendo	10
Captain Skyhawk	NES	6
Carmen Sandiego	Megadrive	9
Castle of Illusion	Megadrive	8
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Castlevania II	Game Boy	12
Corporation	Megadrive	14
Crystal Mines II	Lynx	10
Cyber Cop	Megadrive	12
Championship of Europe	Sego	9
Championship	Nintendo	8
Checkered Flag	Lynx	1
Chip 'n Dale	Nintendo	10
Chip 's Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Chuck Rock	Sego	11
Chuck Rock	Megadrive	12
Chuck Rock	Game Gear	13
D. Robinson's S. Court	Megadrive	12
Donan	Sego	5
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Defenders of Dynatron City	Nintendo	13

JUEGO	CONSOLA	Nº
Desafío Total	NES	5
Desert Strike	Megadrive	10
Devilish	Game Gear	11
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
DJ Boy	Megadrive	10
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Double Dragon III	Nintendo	14
Dr. Franken	Game Boy	13
Dr. Morio	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon Spirit	Turbo Grafx	10
Dragon's Fury	Megadrive	14
Dragon's Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dynablaster	Game Boy	7
Electrocop	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sego	4
Escape from camp D.	Game Boy	9
European Club Soccer	Megadrive	14
F 22 Interceptor	Megadrive	9
F-Zero	Super Nintendo	10
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasia	Megadrive	3
Fantasy Zone	Game Gear	8
Fatal Fury	Neo Geo	10
Fatal Rewind	Megadrive	7
Final Fight	Super Nintendo	13
Fire & Forget 2	Sego	3
Fire Shark	Megadrive	10
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sego	1
Fortified Zone	Game Boy	7
Four Players Tennis	Nintendo	12
G-LOC	Sego	8
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sego	2
Galaxy Force	Megadrive	10
Gargoyles' Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sego	1
Gauntlet III	Lynx	7
George Foreman's	Game Gear	12
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls 'n Ghosts	Sego	3
Ghouls 'n Ghosts	Megadrive	5
Ghouls 'n Ghosts	Sego	8
Ghost 'n Goblins	NES	1
Goal	NES	1
Golden Axe	Sego	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Greendog	Megadrive	13
Grenlins 2	Game Boy	2
Grenlins 2	Nintendo	11
Guerrilla War	Nintendo	10
Gynoug	Megadrive	9
Hard Drivin	Lynx	3
Hard Drivin	Megadrive	13
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	6
Mega Halley WarsHook	Game Boy	9
Hydra	Lynx	12
Indiana Jones	Sego	2
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Jackie Chan	Nintendo	8
Joe Montana 2	Megadrive	7
Joe Montana Football	Sego	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Joe & Mac	Nintendo	13

JUEGO	CONSOLA	Nº
Jordan vs Bird	Megadrive	12
Jordan vs Bird	Game Boy	13
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	11
Kick Off	NES	6
Kid Chameleon	Megadrive	7
Kirby's Dream Land	Game Boy	14
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
Klax	Sego	8
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	13
Krusty's Super Fun House	Megadrive	13
Kung Fu Master	Game Boy	9
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Sirenita	Nintendo	8
Laser Ghost	Sego	7
Last Resort	Neo Geo	13
Leaderboard	Game Gear	9
Life Force	NES	4
Line of Fire	Sego	8
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
M-C Kids	Nintendo	13
M. Dangerous Chose	Game Boy	12
Magician Lord	Neo Geo	8
Marble Madness	Megadrive	9
Marble Madness	Game Boy	10
Marble Madness	Game Gear	12
Mario Yoshi	Game Boy	13
Mega Man	Nintendo	7
Mega Man	Game Boy	8
Mega Man 3	Nintendo	8
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sego	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mission Impossible	NES	6
Mission Impossible	Nintendo	11
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
Ms. Pac-Man	Sego	13
Mutation Nation	Neo Geo	14
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Nam 1975	Neo Geo	12
Navy Seals	Game Boy	7
Némesis	Game Boy	12
NES Open Tourn. Golf	Nintendo	14
New Ghostbusters II	Nintendo	12
New Zealand Story	Sego	12
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Ninja Gaiden	Sego	12
Ninja Gaiden	Turbo Grafx	11
Ninja Spirit	Nintendo	10
Norte y Sur	Sego	9
Olympic Gold	Megadrive	9
Olympic Gold	Game Gear	9
Olympic Gold	Megadrive	8
Olympic Gold	Sego	8
Olympic Gold	Game Gear	8
Operation Wolf	Turbo Grafx	13
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sego	4
Pacland	Lynx	1
Pac-Man	Game Boy	12
Pacmania	Sego	1
Pacmania	Megadrive	13
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sego	1
Paperboy	Lynx	5
Paperboy	Megadrive	10
Paperboy 2	Game Boy	10
Paperboy 2	Super Nintendo	12
Palo Aventuras	Game Boy	1
Pengo	Megadrive	8
PC Kid 2	Turbo Grafx	12
Phelios	Megadrive	8
Pit Fighter	Megadrive	10



Nº 8

Nº 9

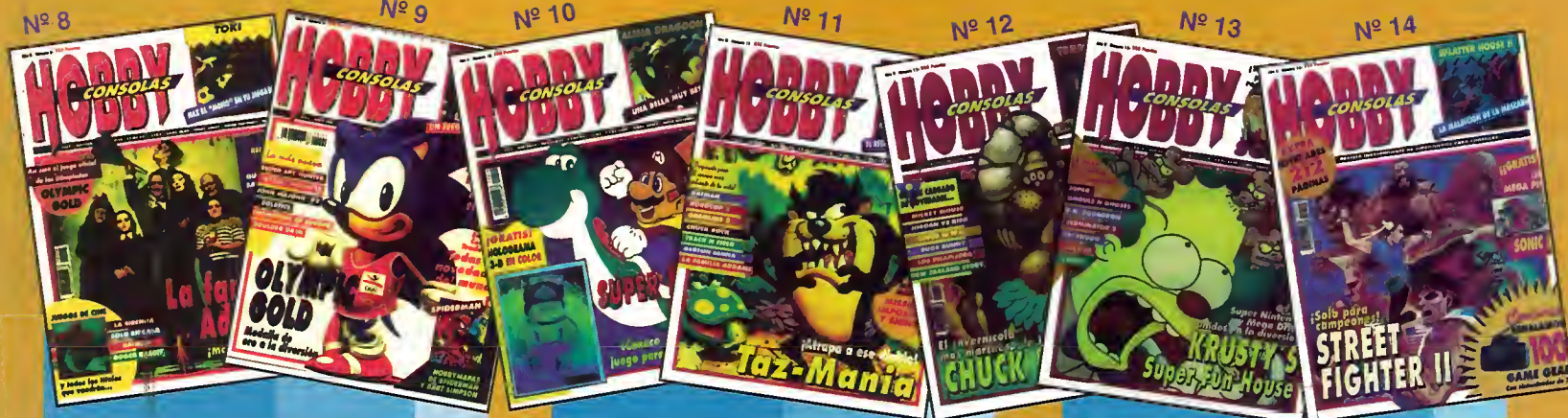
Nº 10

Nº 11

Nº 12

Nº 13

Nº 14



JUEGO	CONSOLA	Nº
Popeye 2	Game Boy	14
Popils	Game Gear	14
Populous	Sega	3
Pawer Blode	NES	6
Prince of Persia	Sega	13
Prince of Persia	Game Gear	14
Prisjaners of War	Nintendo	9
Probatector	Game Boy	11
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Put & Putter	Sega	11
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Turbo Grafx	9
R-Type	Sego	1
R-Type	Game Boy	8
Raid Gravity	Nintendo	9
Raiden	Turbo Grafx	14
Rompage	Lynx	3
Rompant	Lynx	12
Raston	Sega	1
Rescue: E. Mission	Nintendo	12
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Road Kosh	Megadrive	3
Rabo Army	Neo Geo	9
Rabocod	Megadrive	7
Robocap	Game Boy	4
Robocap 2	NES	6
Robocap 2	Game Boy	11
Robocap 3	Super Nintendo	14
Rabotran	Lynx	8
Rocketeer	Nintendo	8
Rocketeer	Sego	8
Roger Rabbit	Game Boy	8
Roger Rabbit	Nintendo	8
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygor	Lynx	1
Sogoio	Sega	9
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sego	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sego	5
Shadow of the Beast	Lynx	14
Shadow Warriors	NES	1
Shadow Warriors	Game Boy	8
Shongai	Sego	1
Shinobi	Game Gear	11
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Smash TV	Nintendo	14
Smash TV	Sega	14
Snoke Rottle & Ral	NES	6
Sneaky Snakes	Game Boy	13
Snoopy's Magic Show	Game Boy	14
Snow Brothers	Game Boy	13
Soccer Brawl	Neo Geo	12
Solar Jetman	Nintendo	7
Solar Striker	Game Boy	3
Solo en coso	Nintendo	8
Solo en coso	Super Nintendo	8

JUEGO	CONSOLA	Nº
Sola en coso	Game Boy	8
Solomon's Club	Game Boy	5
Solomon's Key	Nintendo	14
Solstice	Nintendo	9
Sanic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic	Sego	2
Sonic 2	Megadrive	14
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sego	1
Speedball	Megadrive	13
Spider Man	Sego	1
Spider Man	Game Gear	12
Splotherhouse 2	Megadrive	14
Star Trek	Game Boy	14
Star Wars	NES	4
Steel Empire	Megadrive	14
Street Fighter II	Super Nintendo	14
Streets of Rage	Megadrive	2
Strider	Sego	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sego	2
Summer Games	Sega	6
Super Castlevania IV	Super Nintendo	12
Super Ghouls'n Ghosts	Super Nintendo	13
Super Hunchback	Game Boy	12
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Gear	10
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Mario World	Super Nintendo	10
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Monaco GP	Sega	10
Super Monaco GP II	Megadrive	11
Super Monaco GP II	Game Gear	14
Super Off Road	NES	5
Super Prabatector	Super Nintendo	14
Super Rc Pro-Am	Game Boy	9
Super Skweek	Lynx	11
Super Smosh T.V.	Super Nintendo	12
Super Soccer	Super Nintendo	10
Super Space Invaders	Sego	12
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Spy Hunter	Nintendo	9
Super Tennis	Super Nintendo	11
Super Thunder Blode	Megadrive	6
Super Tortugas Ninjo	Super Nintendo	12
Super Wrestlemonio	Super Nintendo	12
Sweek	Lynx	7
Tozmania	Megadrive	11
Tozmania	Game Gear	13
Tozmania	Sego	14
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sego	1
Terminator	Megadrive	12
Terminator	Sego	12
Terminator 2	NES	13

JUEGO	CONSOLA	Nº
Terminator 2	Game Boy	2
The Addams Family	Nintendo	13
The Addams Family	Super Nintendo	11
The Addams Family	Game Boy	11
The Adventure Island II	Nintendo	14
The Chessmaster	Game Gear	9
The Chessmaster	Nintendo	9
The Chessmaster	Super Nintendo	11
The Dream Master	Nintendo	8
The Empire Strikes Back	Nintendo	14
The Flintstones	Sego	7
The Flintstones	Nintendo	12
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Inmortal	Megadrive	8
The Lucky Dime Coper	Game Gear	7
The Lucky Dime Coper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
The Simpsons Bort vs...	Megadrive	13
The Simpsons Bort vs...	Game Boy	14
The Simpsons Bort vs...	Sega	14
Throsh Rolly	Neo Geo	9
Thunder Force III	Megadrive	2
Tiny Toon	Game Boy	12
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Toki	Megadrive	8
Toki	Lynx	9
Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Tam & Jerry	Sego	14
Top Gun	NES	2
Tartugas Ninjo	NES	1
Tortugas Ninjo	Game Boy	1
Taichdown	Megadrive	9
Tourmomen] Cyberball	Lynx	5
Trock & Field	Game Boy	14
Trock & Field in Barcelona	Nintendo	11
Trog!	Nintendo	14
Truxton	Megadrive	1
Turbo Out Run	Megadrive	10
Turbo Racing	NES	4
Turbo Sub	Lynx	3
Turtles 2	Nintendo	11
Turtles II	Game Boy	11
Turtles in Time	Super Nintendo	14
Turricon	Megadrive	4
Turricon	Game Boy	12
U-fourio	Game Boy	12
U.N. Squadron	Super Nintendo	13
Victory Run	Turbo Grafx	10
Vigilante	Sego	5
Vigilante	Turbo Grafx	9
Viking Child	Lynx	4
Wor Birds	Lynx	2
Willow	Nintendo	7
Wimbledon Tennis	Sego	12
Winter Challenge	Megadrive	8
Wander Boy	Megadrive	9
Wonder Boy	Game Gear	10
Wonder Boy 3	Sega	12
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
World Chomp	Nintendo	10
Wrestle Wor	Megadrive	3
Wrestlemonio	NES	4
WWF Superstors	Game Boy	4
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sego	7
Xybots	Lynx	7
Zony Galf	Megadrive	3
Zorlor	Lynx	8
Zero Wing	Megadrive	11
Zoom	Megadrive	1



¡Ahora también puedes
950 Ptas. pedir estas fantásticas tapas
para tener toda tu
colección encuadernada!

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

La Gran Ocasión

Intercambio

- **CAMBIO** juegos Mega Drive: «Rambo III» y «Jordan vs Bird». Preguntar por Jose Alberto Cañas Puerta. TF: 958-279392.

- **ME GUSTARIA** intercambiar mis juegos con alguien. En estos momentos dispongo del «Fortress of Feart» (Game Boy). Preguntar por Juan Pablo Pérez. TF: 6900862.

- **QUISIERA** intercambiar « Mercs» o « Moonwalker» por «Tom & Jerry» o «Bubble Bobble» están perfectamente nuevos. Preguntar por: Carlos Caballero. TE: 96-2433644

- **CAMBIO** «Turtles IV» por el «Joe & Mac Cave-man Ninja» de la Super Nintendo. Preguntar por Jose Maria Alcalá. TF: 93-3463165.

- **INTERCAMBIO** «Ax Batter» por «Super Kick off» o «Streets of Rage» de la Game Gear. Preguntar por Enrique Fermoselle. TF. 924-259944.

- **CAMBIO** consola Mega Drive con cinco juegos y dos pads por una Super Nintendo. Preguntar por David Vidal. TF. 93-8729608.

- **INTERCAMBIO** «Strider» de Mega Drive, por uno de los siguientes: «Road Rash», «Thunder Force III», «Turrican», «Toki», «Merces», «Batman», «Fantasía» o «Zero Wing». Preguntar por Valentín Vacas. TF: 985-5324647.

- **ME GUSTARIA** cam-

biar los juegos de «Sonic» y «S.Real Basketball» para Mega Drive por «Jhon Madden'92», «Street of Rage», «Gain Ground» ó « 688 Attack Sub». Preguntar por Pedro Ruesgas. TF: 94-4382290.

- **DESEARIA** que algunos consoleros de la mayor de las Segas (Mega Drive), me cambiase el juego «Street of Rage» por «¿Dónde está Carmen San Diego?», «Terminator» ó «Wrestle war». Preguntar Por Antonio Lorente. TF. 96-5257052

- **ME GUSTARIA** intercambiar el juego «Shadow Warriors» por el «Kirby's Dream Land» y si no lo tuvieseis por el «Adventure Island» en Game Boy. Preguntar por Manuel Berral. TF: 957-273712.

Venta

- **VENDO** consola Sega Master System II + 2 control Pad +4 juegos +5 espléndidos regalos. Todo en perfecto estado por sólo 14.000 pesetas. Preguntar por Rafael Mata. TF: 975- 221766.

- **SE VENDE** consola portátil LYNX de Atari. Incluye adaptador a la red, cable para dos jugadores y tres juegos: «Batman II», «Zarlor» y «California Games». Todo esto a 10.000 pesetas. Preguntar por Raúl Carrasco. TF: 93-3995393.

- **VENDO** los juegos de la Nintendo: «Ghost'n Goblins», «Bubble Bobble», «The Legend of Zelda» y «Super Mario

Bros 3». Los vendo por separado o junto a 5.000 pesetas cada uno. Preguntar por Oier Lejarra. TF: 94- 463 1455.

- **VENDO** Game Boy + 4 juegos: «Chase H.Q.», «Double Dragon», «First of the N Star 4» y «Ninja Gaiden». Precio real 29.200. Yo vendo por 20.000 pesetas. Preguntar por Jose Juan Otero. TF: 96- 5212952.

- **VENDO** Game Gear con juegos: «Super Mónaco GP», «Hally Wars», «Columns» y el «Psychic World». Preguntar por Roberto Carlos Brome. TF: 956-560604.

- **VENDO** consola Master System II con menos de un año con 5 juegos entre ellos: «Sonic» y «Alex Kid in Miracle World». Todo por 12.500 pesetas. Preguntar por Andrés Varela. TF: 986-374755.

- **VENDO** consola portátil Lynx II en perfecto estado y con los seis mejores juegos por ...¡¡¡¡¡ATENCION!!! SOLO 21.000 pesetas. ¡¡¡¡¡INCREIBLE!!!! Preguntar por David San Juan. TF: 91-3025221.

- **VENDO** consola Master System II con dos control pad y los juegos: «Sonic», «Olympic Gold» y «Alex Kid en memoria». Todo con un mes de uso por 15.000 pesetas. Llamar por las tardes. Preguntar por Claudio Anido. TF: 94-4838925.

- **VENDO** cartuchos Nintendo: «New Zeland Story» y «Star War». 6.500 pesetas cada uno. Objetivo, la Super Nin-

tendo. Preguntar por
Diego José Gallardo. TF:
95- 4840777.

- **VENDO** Game Boy con 5 juegos: «Snow Bros Jr», «Spiderman», «Hook», «Wwf» y «Tetris». Interesados llamar al (968) 281906. Preguntar por Manolo (Super nueva).

Compra

- **COMPRO** por 500 pesetas, el manual de instrucciones de «Olympic Gold» de Game Gear ó bien 10 comics de «Marvel». Sólo Madrid capital no periferia. Preguntar por Iván Diez. TF: 91-7923530.

- **COMPRO** juegos de Game Gear que no pasen las 2.500 pesetas. También compraría una Mega Drive y juegos por un precio razonable. Saludos a la revista. Gracias.
Preguntar por Alberto Cabané. TF: 93-2053888.

- **COMPRO** el juego «The Legend of Zelda» para Super Nintendo. Sugiero que esté usado. Compro por 2.500 pesetas. Preguntar por Fernando Arroyo. TF: 91-5590590.

- **QUISIERA** comprar por 1.500 pesetas el cartucho de Game Boy «All Star Challenge». Podéis llamarme al (91) 6741622 ó 6727101. Preguntar por Jose Ángel Gil.

- **COMPRO** juego Game Boy «Kick Off» ó «Track and Field».
Preguntar por Carlos García. TF: 91-3557833.

- **COMPRO** Super Nintendo en buen estado. Estoy dispuesto a pagar entre 10.000 y 15.000 pesetas. Llamar al TF:(93)2093105 y preguntar por Jose Miguel Cots.

- **ME INTERESARIA** comprar un juego por valor de 2.000 ó 2.500 pesetas de segunda mano. Me interesan los juegos de deportes ó coches en buen estado. G. Nintendo. Preguntar por Rubén Serrano. TF: 988-771628.

- **COMPRO** juegos de Game Boy ó Game Gear, también compraría una Turbo Express! modulador de Game Gear a Master System. Modulador TV de Game Gear. Preguntar por Jose María Ramón. TF: 91-3117030.

- **COMPRO** Game Gear a ser posible con convertidor Master System. Precio a convenir. Preguntar por Sergio Sистерnes. TF: 96-2681766.

- **ME GUSTARIA** comprar el «Shadow Dancer» por menos de 1.500 pesetas para Mega Drive por supuesto. Envíame el precio y lo demás por carta. Preguntar por Borja Gómez. TF: 943-453867.

Clubs

SI QUIERES tener los mejores juegos para tu consola Mega Drive ó Super Nintendo únete a nuestro club te los dejaremos. Somos el mejor club. Compruébalo. Preguntar por Gerard Romeu. TF: 973-140803.

JUEGA CON VENTAJA

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

Número 55

EXTRA
NAVIDAD

120 págs.
375 ptas.

SIGGRAPH'92

LA
EXPLOSIÓN
DE LA
IMAGEN POR
ORDENADOR

Sólo para adictos

EXCLUSIVA

ASÍ SERÁ

ALONE IN THE DARK
Terror en 3D

STREET FIGHTER II

Desafío para
campeones

Claves
para
llegar
al final
de BEAST III

UNA RUBIA
ENTRE DOS
MUNDOS

COOL WORLD

ENTREVISTA

ALASKA:
«La vida es
como un
videojuego»

INFORME
CD-ROM

100
TÍTULOS
IMPRESCINDIBLES

INCLUYE
SUPLEMENTO

LOS 100
MEJORES
TÍTULOS PARA
CD-ROM

CHALLENGE, ROME y LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2

LA REVISTA
DE VIDEO-
JUEGOS
MÁS
GRANDE
DEL
MUNDO

EXTRA DE NAVIDAD
120 Págs. por sólo 375 Ptas.

La Gran Ocasión

• **BUSCO** amigos en Santander para formar club de Super Nintendo o Nintendo ó también cambio de juegos. Preguntar por Carlos Hermosa. TF: 942-280878.

• **QUEREMOS** formar unos chavales un club en el que se recibe una revista mensual. Sólo son 50 pesetas, cada 30 días. También puedes suscribirte directamente. Somos un club de trucos. Preguntar por Miguel Menéndez. TF: 91-3160336.

• **QUISIERA** información y direcciones de clubs de videojuegos de toda España, para hacer reuniones y hablar sobre videojuegos que es lo que nos interesa. Preguntar por Jose María Toledo. TF: 93-3917958.

• **QUIERO** ser del club Hobby ó Sega, si hay mejor de los dos Por Favor. Preguntar por Alex Cruz. TF: 93-3459561.

• **ME GUSTARIA** formar

club de consolas y si los juegos que venden están a buen precio, comprar alguno. Preguntar por Diego Muñoz. TF: 983-553173.

• **CLUB** GameMaster para Sega y Game Boy si tienes trucos o quieres saber alguno. Si quieres hablar de consolas o cambiar juegos escríbenos a la redacción. Preguntar por Hector Seco. TF: 94-4834346.

• **ME GUSTARIA** hacer un club para hablar a niños/as sobre cosas de Super Nintendo. Trucos, juegos etc. Preguntar por Jose Antonio Ibáñez. TF: 93-7838208.

• **CLUB** Mega Drive. Sólo en Salamanca. Cambiamos juegos. A ver si llamais que hay mucha gente en Salamanca con Mega Drive. A ver si me lo publicais. Un saludo. Preguntar por Maximiliano Carlos Hernández. TF: 923-238277.

• **SOMOS** el club Neutro-

so con todo tipo de consolas. Enviad vuestras cartas a: Neutroso c/ Camino de Ronda, 202-1º h (Granada). TF: 958-208322. Enviad dos fotos carnet. Preguntar por Jacinto Sánchez.

Varios

• **TENGO** la consola Nintendo. Yo quisiera escribirme con chicos que tenga la misma consola para trucos y amistad. Tengo ocho juegos y 12 años. Preguntar por Rubén Montoro. TF: 957-267944.

• **VENDO O CAMBIO** «Bugs Bunny» para Game Boy en perfectas condiciones. Llamar al TF: 924-230085. Preguntar por Esther Fernández.

• **VENDO O CAMBIO** Nintendo, pistola, 4 juegos y 2 mandos. Total 10.000 pesetas o cambio por Game Boy ó Game Gear con juegos y en

buen estado. Preguntar por Juan Francisco García. TF: 96-3725113.

• **INTERCAMBIO** juego Game Boy «Burai Fighter Deluxe» en perfecto estado. También compro juego Game Boy en perfecto estado con casa e instrucciones. Preguntar por David Moreno. TF: 95-4901086.

• **VENDO O CAMBIO**, precio a convenir, juegos para Mega Drive «Columns» y/o «Golden Axe 2». Interesados llamar al TF: 96-2401421 de 13:30 a 14:30 y noches. Preguntar por Rafa Vila.

• **ME GUSTARIA** saber trucos de los siguientes juegos «Double Dragon» y «Super Mario Bros». Ojo pero que sean de Nintendo. Preguntar por Juan Ignacio García. TF: 94-4647236.

• **VENDO O CAMBIO** juegos de Mega Drive. También vendo la Game Boy con los juegos «Tetris» y «Pressing Catch».

También vendo la Mega Drive. A convenir. Preguntar por Rubén Rodríguez. TF: 942-227119.

• **ME GUSTARIA** mantener correspondencia con consolegas de cualquier edad chicos/as, lo único que se necesita es tener una consola. Muchas Gracias. Preguntar por Sergio Carnicero. TF: 983-290252.

• **VENDO** consola Nintendo por 15.000 pesetas con los juegos «Megan III» y «Super Mario Bros». Nueva con cinco meses, ó cambio por Sega con dos juegos, cambio juegos y también lo vendo. Preguntar por Juan Marín. TF: 967-472219.

• **VENDO** consola Master System II, y trece juegos; todo como nuevo valorado en 54.000 pesetas por 40.000, o por cinco juegos de Mega Drive. Preguntar por Rafael Maya. TF: 975-221766.

LA GRAN OCASIÓN

☐ COMPRA

☐ INTERCAMBIO

☐ VENTA

☐ CLUBS

☐ VARIOS

T E X T O :

NOMBRE Y APELLIDOS

DOMICILIO

C.P. LOCALIDAD PROVINCIA TLF.....

• Si tienes algo que comprar, vender a intercambiar, rellena este cupón y envíala a: Hobby Press S.A. Hobby Consolos. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 Son Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: «La Gran Ocasión». • Si na quieres recortar lo revisto, puedes enviar una fotocopia del cupón. • Esto es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por la que na se admitirón anuncios de carócter comercial.

TUS JUEGOS FAVORITOS

**NUEVO
EN ESPAÑA**

¡¡¡EN RELOJ!!!

**Es la hora de jugar
al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...**

**¡Pídenoslo,
y te lo enviaremos
por correo
HOY MISMO!**

**¡AYUDA A LINK
A MATAR AL
DRAGON DE LA
GRUTA!**

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales
de envío

Hora, despertador y juego Zelda
(4 niveles y 4 grutas diferentes).
Incorpora 9 sonidos distintos,
(se pueden desconectar),
marcador de máxima
puntuación.
Instrucciones
en castellano
y pila.

**¡PON A
PRUEBA TU
COCO!**

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de
envío

Hora,
y juego Tetris
(varios niveles
de dificultad).
Incorpora 8 sonidos
diferentes,
marcador de
máxima
puntuación.
Instrucciones en
castellano y pila.

Hora, despertador
y juego Super
Mario Bros.
(4 niveles).
Incorpora 13
sonidos diferentes,
(se pueden
desconectar),
marcador de máxima
puntuación, instrucciones
en castellano y pila.

**¡RESCATA
A LA
PRINCESA!**

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales
de envío

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos 4, 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris.....P.V.P. 3.950 ptas.
☐ Reloj Super Mario BrosP.V.P. 3.950 ptas.
☐ Reloj ZeldaP.V.P. 3.950 ptas.

NOMBRE.....APELLIDOS.....

DOMICILIO.....LOCALIDAD.....

PROVINCIA.....CODIGO POSTAL.....TELEFONO.....

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº.....
☐ Contra reembolso
☐ Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Fecha y firma:

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64
de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72



MAIL

VENTA POR CORREO

¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

91 3802892

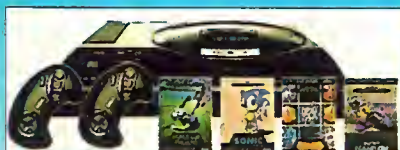
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H / SABADOS DE 10,3 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

URGENTE

SI TU PEDIDO SUPERA LAS
15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS
A CASA URGENTEMENTE Y SIN
GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!

PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA
NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS
OCASIONADO POR LA FORMA DE PAGO



27.490

MEGADRIE
+4 JUEGOS
+2 CONTROL PAD



MEGADRIE + CONTROL PAD
+ SONIC

22.490

MEGADRIE + CONTROL PAD

18.990

Master System II

BASIC



CON ALEX KID
+ CONTROL PAD

9.490

SONIC PACK



CON ALEX KID
+SONIC
+2 CONTROL PAD

13.490

PLUS



CON ALEX KID
+ CONTROL PAD
+ PISTOLA
+ OPERATION WOLF

15.990

MEGADRIE MASTER SYSTEM MEGADRIE

500 Pts

DESCUENTA A CADA CARTUCHO

500 Pts

TERMINATOR MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	CHUCK ROCK MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	SIMPSONS MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	ALIENS III MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	ARCH RIVALS MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	SUPER SMASH TV MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	EMPIRE OF STEEL MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	GREEN DOG MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	DRAGON FURY MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990
SPLATTER HOUSE II MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	NEWZEALAND STORY MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	HOLYFIELD BOXING MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	NFL FOOTBALL MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	BULLS US LAKERS MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	SONIC 2 MEGADRIE - 7490 M. SYSTEM - 6990	TAZMANIA MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	BATMAN MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	TALMIT'S ADVENTURE MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990
SONIC MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	STRIDER MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	ALIEN STORM MEGADRIE - 6490 M. SYSTEM - 5990	SPIDERMAN MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	GHOUL'S GHOSTS MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	MICKEY MOUSE MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	TOM AND JERRY MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	SUPER MONACO MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	LA SIRENITA MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990
TEAM USA MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	POPULOUS MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 6990	BONANZA BROS MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	GALAHAD MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	TALESPIN MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	ASTERIX MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	DICK TRACY MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	JOE MONTANA MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	ESWAT MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990
KICK OFF MEGADRIE - 6490 M. SYSTEM - 5990	RAMBO III MEGADRIE - 5990 M. SYSTEM - 5990	CORPORATION MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	WONDER BOY MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	COLUMNS MEGADRIE - 5490 M. SYSTEM - 4990	GHOSTBUSTERS MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 4990	OUT RUN MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	HEROES OF THE LANCE MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	BUBBLE BUBBLE MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990
PACMANIA MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	INDIANA JONES MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	DONALD DUCK MEGADRIE - 5990 M. SYSTEM - 5990	WRESTLE WAR MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	STREETS OF RAGE MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	HOME ALONE MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	FANTASIA MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	HOCKEY MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	STREETS OF RAGE 2 MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990
INDIANA JONES II MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	QUACK SHOT MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	GOLDEN AXE II MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	SENNA MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	TOKI MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	WONDER BOY MONST. W. MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	ROAD RASH MEGADRIE - 8490 M. SYSTEM - 5990	AQUATIC GAMES MEGADRIE - 7990 M. SYSTEM - 5990	BATMAN RETURNS MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990
KLAX MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	CALIFORNIA GAMES MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	M. LEMIEUX HOCKEY MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	D.R. BASKETBALL MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	OLYMPIC GOLD MEGADRIE - 5490 M. SYSTEM - 4990	DOLPHIN MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	LEMINGS MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	MICKEY & DONALD MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	JAMES POND II MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990
ALISA DRAGON MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	UEFA 92 MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	GALAXY FORCE II MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	KID CHAMALEON MEGADRIE - 7490 M. SYSTEM - 5990	TURBO OUT RUN MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990	XENON II MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	NINJA GAIDEN MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	PRINCE OF PERSIA MEGADRIE - 8990 M. SYSTEM - 5990	CHAKAN MEGADRIE - 6990 M. SYSTEM - 5990



ZARAGOZA

¡Ven a conocernos! Y DOMINGOS

--	--

HOBBY SHOPPING

GAME OVER

¡¡TODO EN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS!!

SEGA, NINTENDO, NEC TURBO GRAFX,
LINX-ATARI,
NEO GEO,
NOVAC,
JUEGOS PC

¡Visítanos!

C/ Santiago Ramón y Cajal nº 7
07011 Palma de Mallorca
Tel: (971) 28 21 46



Móstoles

KING GAMES

(Video-Club Javierre)

ALQUILER, CAMBIO Y VENTA

NOVEDADES USA. TODOS LOS SISTEMAS

C/ Miguel Angel, 9. Tel: 618 89 12
Móstoles (Madrid)

1er Centro exclusivo
NEO • GEO de España
¡Por fin!

NEO • GEO a los
mejores precios
¡Llámanos!



Últimas novedades
en otras consolas
¡Sorpréndete!

**VALE
DESCUENTO**

CENTROS MAIL: Madrid: C/ Sta. María de la Cabeza, 1 y C/ Montera, 32.
Barcelona : C/ Pau Claris, 106. Zaragoza: Centro Independencia Local 100 B2

Este vale te supondrá un descuento de hasta 1.000 pesetas en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola. Sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que desees (1 juego por cupón) y enviarlo a: MAIL VXC, o presentarlo en el centro MAIL de C/ Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid, o C/ Montera 32. 2º. 28013 Madrid. Tlf: 380 28 92

¡AHORRA HASTA 1.000 PTAS.!

MAIL
VENTA POR CORREO **VXE**

ESTE MES TE PROPONEMOS:

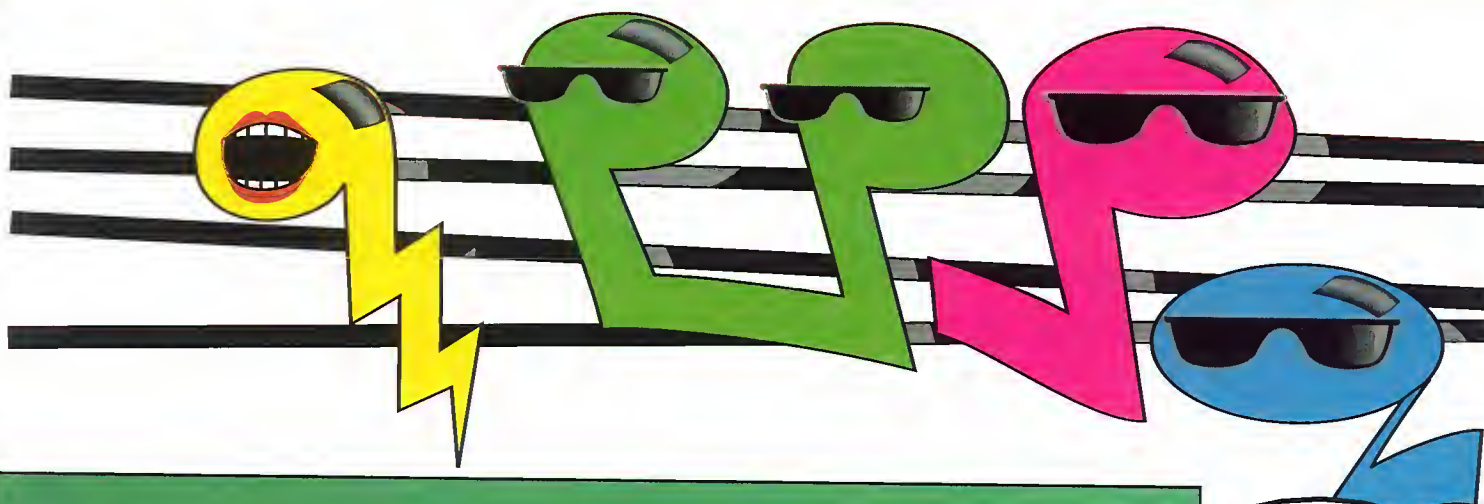
HOBBY
CONSOLAS

<input type="checkbox"/> MEGADRIVE	BATMAN RETURNS.....	P.V.P. 6.990 -- 5.990 Ptas.
<input type="checkbox"/> NINTENDO.....	BLUES BROTHERS.....	P.V.P. 7.100 -- 6.100 Ptas
<input type="checkbox"/> SEGA MASTER SYSTEM.....	SONIC 2.....	P.V.P. 6.990 -- 5.990 Ptas.
<input type="checkbox"/> GAME BOY.....	SUPER MARIO LAND 2.....	P.V.P. 4.990 -- 4.290 Ptas.
<input type="checkbox"/> GAME GEAR	BATMAN RETURNS.....	P.V.P. 5.190 -- 4.390 Ptas.
<input type="checkbox"/> LYNX.....	CHIP'S CHALLENGE.....	P.V.P. 4.900 -- 3.900 Ptas.
<input type="checkbox"/> SUPER NINTENDO.....	BART'S NIGHTMARE.....	P.V.P. 9.490 -- 8.490 Ptas.

Nombre.....
Apellidos.....
Dirección.....
Localidad..... Provincia.....
Teléfono..... Código Postal.....
Nº de cliente..... Cliente nuevo.....

Forma de pago: contra reembolso. Si efectúas tu pedido por correo, deberás abonar 250 ptas. de gastos de envío al recibo del mismo, pero si vas personalmente a la tienda, sólo tendrás que pagar el precio indicado.

¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!



**GRATIS
AL SUSCRIBIRTE**

CASSETTE ESTÉREO CON AURICULARES.
Incluye clip para colgar del cinturón.
Esta oferta es válida sólo para España
y caduca el 31 de Marzo de 1993
o hasta fin de existencias.

*Esto sí que es morro...
recibes los 12 números
en tu casa y te regalan
un Walkman
de Hobby Consolas
¡y todo por 3.900 ptas.!*



*¿Cómo
suscribirte a
Hobby Consolas
y obtener
tu regalo?*

POR CORREO:
Envía el cupón
de la derecha
con todos
tus datos
por correo



POR TELÉFONO:
Llama de 9 a 14,30
y de 16 a 18,30
a los teléfonos:
(91) 654 84 19 ó
(91) 654 72 18



VEN A MOGOLLON

MOGOLLON DE JUEGOS.

MOGOLLON DE COLEGAS.

Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
VERSIÓN ESPAÑOLA
JAPANESE VERSION

¡EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS!
DISTRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.

DESDE 8.600 + IVA

Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

SPACO, S.A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45